



TUGAS AKHIR - RD 141558

**PERANCANGAN BOARD GAME HANACARAKA
SEBAGAI MEDIA BANTU PEMBELAJARAN
BAHASA JAWA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 3
DAN 4**

ANGGUN FAJARIZKA

NRP 3410100049

Dosen Pembimbing

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2016



FINAL PROJECT - RD 141558

***DESIGNING HANACARAKA BOARD GAME TO
ENHANCE JAVANESE ABILITY OF ELEMENTARY
SCHOOL STUDENT IN THIRD AND FOURTH GRADE***

ANGGUN FAJARIZKA

NRP 3410100049

Theses Supervisor

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

MAJOR OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA

2016

LEMBAR PENGESAHAN

**"PERANCANGAN BOARD GAME HANACARAKA SEBAGAI MEDIA BANTU
PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA KELAS 3 DAN 4 SD"**

TUGAS AKHIR

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T)
Pada**

**Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya**

**Oleh:
ANGGUN FAJARIZKA
NRP. 3410100049**

Surabaya, 28 Juni 2016

Periode Wisuda : 114 (September 2016)

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Produk Industri**

**Disetujui,
Dosen Pembimbing**

Ellya Zulaikha, ST, M.Sn, Ph.D

NIP. 19751014 200312 2001

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds

NIP. 19761209 200312 1001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Anggun Fajarizka

NRP : 3410 100 049

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN *BOARD GAME* HANACARAKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA UNTUK SISWA KELAS 3 DAN 4 SD”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian –bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan / referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data - data hasil pelaksanaan Riset Desain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Riset Desain ini dibatalkan.

Surabaya, 28 Juni 2016

Yang membuat pernyataan,



(Anggun Fajarizka)

ABSTRAK

Aksara Jawa merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia yang patut dilestarikan. Namun seiring berjalannya waktu aksara Jawa semakin ditinggalkan. Aksara Jawa sebenarnya tidak dikatakan menghilang, hanya mengalami akulturasi, yaitu menipisnya pemahaman masyarakat akan budaya sendiri. Sebagian besar siswa di sekolah masih mengalami kesulitan dalam belajar membaca aksara Jawa karena semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin berkurang pula materi aksara Jawa yang diberikan. Dampak yang terjadi adalah siswa kurang paham dalam membedakan bentuk aksara Jawa sehingga mengalami kesulitan dalam membaca aksara Jawa. Tahapan pengumpulan data diperoleh langsung melalui penyebaran kuesioner kepada target audiens di Surabaya, wawancara mendalam kepada pengajar Bahasa Jawa, melakukan studi eksisting dan komparatif terhadap media pembelajaran lainnya, dan studi literatur dengan mengumpulkan berbagai data dari buku dan internet. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa *board game* edukasi, diharapkan dapat meningkatkan minat pada aksara Jawa, meningkatkan pemahaman siswa dalam membedakan huruf-huruf yang hampir sama bentuknya, memudahkan siswa dalam belajar membaca Aksara Jawa, menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan, serta dapat dijadikan metode belajar yang menarik dan mudah dipahami.

Kata kunci : Aksara Jawa, *Board Game*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Javanese letters is one of the original Indonesian tradition to be preserved. However, as time goes by, javanese letters is being left out, experiencing acculturation, namely the depletion of understanding of the culture itself. A large number of students experiencing difficulties in reading and differentiating javanese letters as a result of most school which are reducing time to teach Javanese. Data collected by directly distribute questionnaires to target audiences in Surabaya, in depth interview with Javanese teacher, conduct existing and comparative studies of teaching media, and studying data literature gathered from books and internet. By using board game as teaching media, it is expected to increase students interest in javanese letters, enhance students understanding in distinguishing almost identical in shape letters, help students learn to be able to read javanese letters, creating a fun learning environment, and can be used as an interesting and easy to understand teaching method.

Keywords : Board Game, Javanese Letters, Teaching Media

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena telah tersusunnya Laporan Desain Komunikasi Visual Konseptual dengan judul **“Perancangan Boardgame Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4 SD”** ini telah tersusun dengan baik. Laporan ini merupakan hasil penelitian untuk memenuhi persyaratan kelulusan yang telah ditentukan oleh Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Dalam melakukan riset dan menyusun laporan, penulis telah melibatkan bantuan berbagai pihak, untuk itu tidak lupa ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Eka selaku dosen pembimbing
2. Bapak Bambang, Ibu Kartika, dan Ibu Nurina selaku dosen penguji mata kuliah Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual.
3. Bapak Hira Karmachela, S.Pd., ACA. selaku Narasumber
4. Ibu C. Happy Rudyanti, SE, Ibu Darmaniati K., Dra. Christina Handini selaku Narasumber
5. Ibu Rahmiani, S.Pd. selaku Narasumber
6. Orang Tua yang selalu memberikan dukungan
7. Segenap rekan – rekan mahasiswa Desain Produk Industri ITS.

Tentunya Laporan Desain Komunikasi Visual Konseptual ini masih jauh dari kata sempurna, namun penulis berharap semoga Laporan Desain Komunikasi Visual Konseptual ini dapat membantu serta menambah wawasan dalam merancang sebuah *board game* pembelajaran hanacaraka.

Surabaya, 28 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian & Relevansi	5
1.5 Lingkup Proyek	5
1.5.1 Lingkup Output.....	5
1.5.2 Lingkup studi	5
1.6 Metodologi Perancangan	6
BAB II.....	7
STUDI LITERATUR.....	7
2.1 Landasan Teori	7
A. Tinjauan Media Pembelajaran	7
1. Konsep dan Teori Belajar	7
2. Definisi Sumber Belajar.....	8
3. Definisi Media Pembelajaran.....	8
4. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	9
B. Tinjauan Perkembangan Permainan pada Anak	10
1. Prinsip Permainan	10
2. Permainan Edukatif.....	11
2.2 Kajian Teori Objek Desain	13
2.2.1 Board Game.....	13

A. Macam-macam Board Game	14
B. Teori Desain Board Game.....	16
C. Konten pada Board Game	18
2.2.2 Kurikulum Bahasa Daerah SD/SDLB/MI 2013.....	18
A. Karakteristik Kurikulum 2013	19
B. Tujuan Kurikulum 2013.....	19
C. Struktur Kurikulum 2013	20
2.2.3 Tinjauan Aksara Jawa	25
A. Aksara Jawa	25
B. Huruf Lain dalam Aksara Jawa.....	28
2.2.4 Tinjauan Teori Visual.....	31
A. Layout Media Visual.....	31
B. Penggunaan Warna.....	33
C. Ilustrasi atau Gaya Gambar.....	33
D. Teori Tipografi.....	34
2.3 Studi Eksisting & Studi Referensi Media.....	35
A. Studi eksisting media yang sudah digunakan	35
B. Studi Referensi Media.....	39
BAB III	62
METODOLOGI PERANCANGAN	62
3.1 Metode Penelitian.....	62
3.1.1 Tujuan Penelitian	62
3.1.2 Analisa Hasil Penelitian.....	64
3.2 Konsep Desain.....	65
3.2.1 Strategi Komunikasi	65
3.2.2 Konsep Visual.....	68
3.2.3 Konsep Teknis dan Material	72
BAB IV	76
PEMBAHASAN DESAIN	76
4.1 Proses Desain	76
4.1.1 Sistem Permainan	76

4.1.2 <i>Preliminary</i> Desain	77
4.1.3 <i>Comprehensive</i> Desain	85
4.1.4 Final Desain	99
4.2 Hasil Uji Coba Caraka.....	107
BAB V	115
KESIMPULAN DAN SARAN.....	115
5.1 Kesimpulan.....	115
5.1.1 Aspek Permainan	115
5.1.2 Aspek Pembelajaran	116
5.1.3 Aspek Desain	117
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	119
DAFTAR LITERATUR	120

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2. 1 Board game Polimi Timeline dan Go Green	14
Gambar 2. 2 Aksara Jawa	26
Gambar 2. 3 Pasangan Aksara Jawa	28
Gambar 2. 4 Wilangan Jawa	29
Gambar 2. 5 Tanda baca dan aksara lain pada penggunaan aksara jawa	31
Gambar 2. 6 (a) dan (b) Penerapan Konsep Layout Board Game Sangrang	32
Gambar 2. 7 Penerapan Layout untuk Buku Panduan Board Game A Saga De Leticia...	32
Gambar 2. 8 Contoh ilustrasi board game.....	34
Gambar 2. 9 Tampilan cover dan materi aksara jawa.....	35
Gambar 2. 10 Tampilan tulisan dan ilustrasi pada Pepak Basa Jawa	36
Gambar 2. 11 Pembagian materi berdasarkan daftar isi	37
Gambar 2. 12 Sequence dari video game Goa Purba.....	37
Gambar 2. 13 Tone warna kontras yang digunakan dalam video	38
Gambar 2. 14 Ragam penjelasan, aksi, dan pepak.....	39
Gambar 2. 15 Papan permainan Makara.....	39
Gambar 2. 16 Ragam petak pada papan permainan.....	41
Gambar 2. 17 Lingkaran Makara	41
Gambar 2. 18 (a) Kartu Hana dan (b) Kartu Caraka	42
Gambar 2. 19 Gaya gambar pada desain karakter.....	44
Gambar 2. 20 (a) Layout papan permainan (b) Layout buku panduan permainan	45
Gambar 2. 21 Pemilihan jenis font pada kartu finish.....	45
Gambar 2. 22 Pemilihan tone warna pada salah satu komponen permainan	46
Gambar 2. 23 Kesan etnik pada ilustrasi joglo dan ornamen batik.....	50
Gambar 2. 24 Jaring- jaring kemasan dan mock up kemasan.....	51
Gambar 2. 25 Set up permainan Jelajan.....	51
Gambar 2. 26 Papan permainan dan Kartu Potensi.....	52
Gambar 2. 27 Zona jajan (!) dan Kartu Jajan (!).....	53
Gambar 2. 28 Kartu Kuis (?).....	54
Gambar 2. 29 Berbagai macam Zona Kenyang	54
Gambar 2. 30 Gaya gambar pada buku pengetahuan, peraturan permainan, dan karakter	55
Gambar 2. 31 Layout pada papan permainan	56
Gambar 2. 32 Layout pada (a) buku pengetahuan, dan (b) peraturan permainan	57
Gambar 2. 33 Penggunaan font Bauhaus dan Champagne & Limousines.....	57
Gambar 2. 34 Pemilihan warna mengambil dari tokoh karakter.....	58
Gambar 2. 35 Visualisasi packaging Jelajan.....	61

BAB III

Gambar 3. 1 Contoh gaya visual vektor.....	68
--	----

Gambar 3. 2 Contoh penggunaan layout board game Smorgasboard dan Daily Act.....	70
Gambar 3. 3 Contoh penggunaan warna pada board game Go Green dan Transportation	70
Gambar 3. 4 Contoh penggunaan warna ceria	70
Gambar 3. 5 Font Chinacat	71
Gambar 3. 6 Font Hanacaraka Normal	71
Gambar 3. 7 Font Hanacaraka JG Normal	72
Gambar 3. 8 Font Bigness.....	72
Gambar 3. 9 Font Lettregaelle	72

BAB IV

Gambar 4. 1 Sketsa Logo Caraka.....	77
Gambar 4. 2 Sketsa alternatif layout board 1	78
Gambar 4. 3 Sketsa alternatif layout board 2.....	78
Gambar 4. 4 Sketsa alternatif layout board 3.....	79
Gambar 4. 5 Sketsa alternatif layout board 4.....	79
Gambar 4. 6 Sketsa layout kartu bagian depan dan belakang.....	80
Gambar 4. 7 Sketsa ilustrasi kartu	80
Gambar 4. 8 Sketsa karakter 1	81
Gambar 4. 9 Sketsa karakter 2	81
Gambar 4. 10 Sketsa karakter 3	81
Gambar 4. 11 Sketsa karakter 4	82
Gambar 4. 12 Sketsa dadu	82
Gambar 4. 13 Sketsa bentuk pion	83
Gambar 4. 14 Sketsa bentuk gift poin.....	83
Gambar 4. 15 Sketsa layout buku panduan 1	84
Gambar 4. 16 Sketsa layout buku panduan 2.....	84
Gambar 4. 17 Sketsa layout buku panduan 3.....	84
Gambar 4. 18 Sketsa packaging.....	85
Gambar 4. 19 Sketsa sampul buku catatan	85
Gambar 4. 20 Alternatif logo Caraka.....	86
Gambar 4. 21 Alternatif layout board	87
Gambar 4. 22 Alternatif layout kartu	87
Gambar 4. 23 Ilustrasi kartu.....	88
Gambar 4. 24 Alternatif Karakter 1	88
Gambar 4. 25 Alternatif Karakter 2	89
Gambar 4. 26 Alternatif Karakter 3	89
Gambar 4. 27 Alternatif Karakter 4	89
Gambar 4. 28 Alternatif Dadu.....	90
Gambar 4. 29 Alternatif Pion 1	90
Gambar 4. 30 Alternatif Pion 2.....	90
Gambar 4. 31 Alternatif Pion 3.....	90
Gambar 4. 32 Alternatif Pion 4.....	91

Gambar 4. 33 Alternatif gift poin.....	91
Gambar 4. 34 Alternatif layout buku panduan 1.....	91
Gambar 4. 35 Alternatif layout buku panduan 2.....	92
Gambar 4. 36 Alternatif layout buku panduan 3.....	92
Gambar 4. 37 Layout cover buku catatan	93
Gambar 4. 38 Sketsa packaging.....	93
Gambar 4. 39 Digitalisasi rangka.....	94
Gambar 4. 40 Proses planner kayu.....	94
Gambar 4. 41 Memotong kayu sesuai pola.....	95
Gambar 4. 42 Potongan kayu	95
Gambar 4. 43 Menggabungkan potongan kayu	96
Gambar 4. 44 Memasang kayu mengelilingi sekat	96
Gambar 4. 45 Memasang penutup kotak	96
Gambar 4. 46 Packaging Caraka.....	97
Gambar 4. 47 potongan gabus	97
Gambar 4. 48 Lapisan 1 : busa angin 5mm.....	98
Gambar 4. 49 Lapisan 2 : kain beludru.....	98
Gambar 4. 50 Hasil akhir packaging.....	98
Gambar 4. 51 Final desain logo Caraka.....	99
Gambar 4. 52 Final desain board	99
Gambar 4. 53 Final desain kartu caraka.....	100
Gambar 4. 54 Final desain kartu baca.....	100
Gambar 4. 55 Final desain kartu tulis	101
Gambar 4. 56 Prototype kartu caraka, kartu baca, dan kartu tulis	101
Gambar 4. 57 Final desain karakter	102
Gambar 4. 58 Final desain layout dadu.....	102
Gambar 4. 59 Final desain pion	103
Gambar 4. 60 Final desain gift poin.....	103
Gambar 4. 61 Desain cover buku panduan	104
Gambar 4. 62 Tampilan halaman pengenalan karakter dan perlengkapan bermain	104
Gambar 4. 63 Tampilan halaman persiapan dan alur permainan.....	104
Gambar 4. 64 Tampilan halaman akhir permainan dan aksara hanacaraka	105
Gambar 4. 65 Tampilan halaman aksara datasawala dan padhajayanya.....	105
Gambar 4. 66 Tampilan halaman aksara magabathanga.....	105
Gambar 4. 67 Final desain sampul buku catatan	106
Gambar 4. 68 Prototype packaging.....	106
Gambar 4. 69 Prototype packaging.....	106
Gambar 4. 70 Layout desain 1	107
Gambar 4. 71 Layout Desain 2	109
Gambar 4. 72 Layout Desain 3	111
Gambar 4. 73 Layout Desain 4	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Kelas III.....	20
Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar Kelas IV.....	23
Tabel 2. 3 Detail permainan Makara.....	40
Tabel 2. 4 Analisis komponen permainan Makara.....	46
Tabel 2. 5 Detail permainan Jelajan.....	51
Tabel 2. 6 Analisis komponen permainan Jelajan.....	58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara Jawa merupakan salah satu kebudayaan asli Indonesia yang patut dilestarikan. Sayangnya seiring berjalannya waktu aksara Jawa semakin ditinggalkan. Bahkan tidak sedikit generasi muda yang lebih tertarik belajar aksara Jepang dan aksara Korea dibanding mempelajari produk budayanya sendiri¹. “Aksara Jawa sebenarnya bukan hanya huruf *ha na ca ra ka*, pada masa kerajaan-kerajaan Hindu aksara yang beredar adalah aksara Jawa yang lebih dikenal dengan Huruf Sansekerta. Namun, pada perkembangan ajaran Islam, huruf Jawa masih ada dan juga huruf Arab pegon beredar di Indonesia, tetapi memang huruf Jawa masih mendominasi pribumi Jawa” tutur M. Jadul Maulana seorang budayawan yang berhasil ditemui Tim Akademia saat mengisi seminar *Falsafat Budaya Nusantara* di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Sementara itu, menurut dosen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga, Dra. Marfuah Sri Sanityastuti, aksara Jawa jika dikatakan menghilang sesungguhnya tidak menghilang, hanya akulturasi, yaitu menipisnya pemahaman masyarakat akan budaya sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Widhi seorang guru Pendidikan Bahasa Jawa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Wonosari Klaten tentang kurangnya minat siswa terhadap Pendidikan Bahasa Jawa terlebih lagi aksara Jawa. “Seperti yang terjadi di SMA ini setiap kelas mungkin hanya ada beberapa saja yang bisa membaca atau menulis dengan aksara Jawa, kira-kira tidak sampai 10 orang,” ujar Widhi.

Sejak di bangku Sekolah Dasar (SD), pihak sekolah sudah mulai mengajarkan mengenai Pendidikan Bahasa Jawa, termasuk didalamnya mempelajari aksara Jawa. Semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin

¹ Artikel “Belajar Aksara Jawa” pada Jumat, 31 Oktober 2014.
<http://www.ugm.ac.id/id/berita/9110belajar.aksara.jawa.jadi.lebih.menyenangkan.dengan.boneka>

berkurang lagi pemberian materi mengenai aksara jawa. Parahnya lagi dari minoritas siswa yang hanya seberapa tersebut, hanya menganggap aksara jawa sebagai tiket aman untuk mendapatkan nilai bahasa Jawa yang bagus di bangku sekolah saja tanpa ada greget untuk menggunakannya di kehidupan sehari-hari².

Berbeda dengan membaca huruf latin, membaca aksara jawa bagi siswa adalah hal yang ditakutkan karena mayoritas siswa selalu mengalami kesulitan dalam membaca aksara jawa. Kesulitan siswa dalam membaca aksara jawa berkaitan dengan permasalahan di bawah ini seperti : (1) Kurangnya pemahaman siswa dalam membedakan huruf yang satu dengan huruf yang hampir sama bentuknya, (2) Kurangnya ketekunan dan kejelian siswa dalam menyambungkan huruf dalam kata dan kalimat untuk menafsirkan tulisan dan mengubah menjadi kata yang bermakna atau kalimat yang bermakna, (3) Penggunaan media pembelajaran membaca huruf Jawa yang belum tepat³.

Pada hasil riset primer berupa penyebaran kuesioner kepada 100 responden yang berasal dari siswa kelas 3 dan 4 pada beberapa sekolah dasar di Surabaya, didapat hasil bahwa Bahasa Daerah menempati posisi terakhir untuk pilihan mata pelajaran yang disukai. Di samping itu Bahasa Daerah juga menempati posisi pertama untuk mata pelajaran yang paling sulit. Responden menyatakan bahwa materi yang paling sulit pada Bahasa Jawa adalah aksara jawa karena buku atau media belajar yang digunakan kurang menarik. Terkait dengan kasus tersebut, penelitian berlanjut pada tingkat pengetahuan target responden tentang metode pembelajaran yang digunakan. Hasil yang diperoleh adalah 57% responden tidak tertarik dengan cara pembelajaran yang didapatkan. Sebanyak 58% responden merasa kesulitan belajar aksara jawa dengan menggunakan buku pelajaran dan pepak, dan total 55% kesulitan yang dialami responden saat menggunakan buku pelajaran dan pepak adalah penjelasan materi yang sulit dipahami. Dari hasil

² Artikel "Aksara Jawa, Apa Kabarmu?" pada Rabu, 17 September 2014.
<http://joglosemar.co/2013/12/aksara-jawa-apa-kabarmu.html>

³ Artikel "DOKAR (Dolanan Kartu) Berhuruf Jawa Sebagai Media Pembelajaran Membaca Klaimat Sederhana Berhuruf Jawa" pada Rabu, 17 September 2014.
<http://yulianasetiawanti24.blogspot.com/2013/07/dokar.html>

penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa responden mengalami kesulitan belajar dengan metode pembelajaran yang selama ini digunakan⁴.

Selain motivasi dari diri sendiri, peran guru sebagai penyemangat belajar dengan berbagai macam metode pengajaran sangat dibutuhkan. Guru sebaiknya berkewajiban untuk membantu siswa agar dapat membaca aksara jawa dengan lancar seperti halnya membaca huruf latin. Beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh guru antara lain, membuat variasi pola-pola penyajian, penguasaan teknik, dan penggunaan media pengajaran yang baik agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran.

Saat belajar membaca aksara jawa berlangsung, sebagian besar guru masih menggunakan metode pengajaran yang lama yaitu menyampaikan materi dengan cara mengulang kembali informasi yang berasal dari buku paket, buku latihan, maupun buku pendamping atau Pepak Basa Jawa. Cara tersebut menimbulkan kejenuhan pada siswa karena selalu terpaku pada buku acuan. Oleh karena itu dibutuhkan media belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami agar siswa lebih mudah untuk mempelajari aksara jawa sehingga minat dan kemampuan siswa semakin meningkat.

Media pembelajaran menurut Briggs (1977) adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran sering kali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual”.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik⁵.

⁴ Hasil Kuesioner pada 7-17 Oktober 2014, mengenai minat dan kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi aksara jawa.

⁵ Artikel “DOKAR (Dolanan Kartu) Berhuruf Jawa Sebagai Media Pembelajaran Membaca Klaimat Sederhana Berhuruf Jawa” pada Rabu, 17 September 2014.
<http://yulianasetiawanti24.blogspot.com/2013/07/dokar.html>

Oleh karena itu dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar aksara jawa. Salah satu hal yang paling dekat dengan anak-anak adalah bermain, karena pada saat bermain anak-anak cenderung bermain secara berkelompok dari pada bermain sendiri. Melalui situasi ini dapat diciptakan sebuah media permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam satu permainan yang sama. Diharapkan dengan metode permainan ini dapat memberikan manfaat bagi siswa yaitu kemudahan belajar, peningkatan minat serta kemampuan siswa pada materi aksara jawa.

Terkait dengan kasus tersebut, penelitian berlanjut pada tingkat pengetahuan target responden tentang metode pembelajaran yang digunakan. Hasil yang diperoleh adalah 57% responden tidak tertarik dengan cara pembelajaran yang didapatkan. Sebanyak 58% responden merasa kesulitan belajar aksara jawa dengan menggunakan buku pelajaran dan pepak, dan total 55% kesulitan yang dialami responden saat menggunakan buku pelajaran dan pepak adalah penjelasan materi yang sulit dipahami. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa responden mengalami kesulitan belajar dengan metode pembelajaran yang selama ini digunakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari banyak penjelasan pada latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang timbul menjadi beberapa point berikut ini :

- a. Kurangnya minat siswa terhadap pendidikan Bahasa Jawa terlebih lagi pada aksara jawa.
- b. Semakin tinggi tingkat pendidikannya, semakin berkurang pula materi aksara jawa yang diberikan.
- c. Siswa hanya menganggap Aksara Jawa sebagai tiket aman untuk mendapatkan nilai Bahasa Daerah yang bagus di sekolah.
- d. Kurangnya ketekunan dan kejelian siswa dalam merangkai Aksara Jawa.
- e. Kurangnya pemahaman siswa dalam membedakan huruf-huruf yang hampir sama bentuknya.
- f. Siswa selalu mengalami kesulitan dalam membaca Aksara Jawa.
- g. Metode pembelajaran kurang variatif dan menarik.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana Merancang *Boardgame* Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar kelas 3-4 ?

1.4 Tujuan Penelitian & Relevansi

Berdasarkan Permasalahan di atas, tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan siswa untuk belajar aksara jawa.
2. Memberikan edukasi agar siswa tidak meremehkan materi aksara jawa
3. Membantu daya ingat siswa pada bentuk aksara jawa.
4. Memberikan media pembelajaran yang mudah dan menarik

1.5 Lingkup Proyek

1.5.1 Lingkup Output

Output yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran berupa board game hanacaraka sebagai media bantu pembelajaran Bahasa Jawa untuk siswa kelas 3 dan 4 SD.

1.5.2 Lingkup studi

Dalam penelitian ini studi yang harus dilakukan adalah :

A. Studi Literatur

1. Studi mengenai jenis – jenis media pembelajaran
2. Studi mengenai perkembangan permainan edukatif pada anak
3. Studi mengenai board game, konten board game, dan elemen board game
4. Studi mengenai materi aksara jawa
5. Studi mengenai elemen – elemen visual yang meliputi studi layout, studi ilustrasi, studi penggunaan warna, dan studi tipografi.

B. Studi Eksisting

1. Mencakup studi tentang media – media yang telah ada sebelumnya untuk mengkaji kekurangan dan kelebihanannya.
2. Studi media yang menjadi referensi saat mendesain sebagai komparator yang akan menjadi acuan media

C. Riset Target Konsumen

1. Melakukan riset melalui kuesioner pada siswa kelas 3 dan 4 sekolah dasar.
2. Mengadakan riset melalui wawancara mendalam dengan pihak sekolah khususnya guru bahasa jawa ataupun walikelas.
3. Riset dibataskan pada wilayah Surabaya, siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4.

1.6 Metodologi Perancangan

Pada perancangan board game ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif menggunakan teknik pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner. Sedangkan metode kualitatif berupa wawancara mendalam, studi literatur, dan eksisting yang berkaitan dengan judul perancangan.

A. Metode Kuantitatif, penyebaran kuesioner kepada target audiens bertujuan untuk menggali sejauh mana pemahaman target audiens terhadap aksara jawa dan mencari metode yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Metode Kualitatif

1. Wawancara kepada pengajar kelas 3 dan 4
2. Wawancara kepada pengajar Bahasa Jawa
3. Wawancara kepada game developer

Setelah melakukan riset, seluruh hasil dianalisa untuk ditemukan solusi dari permasalahan tersebut agar bisa menentukan langkah selanjutnya yaitu konsep desain yang mencakup strategi media, konsep visual, elemen desain, dan konten desain. Kemudian perancangan dilanjutkan dengan tahap preliminari desain yaitu proses sketsa desain untuk menjadikan beberapa alternatif kasar. Dilanjutkan dengan proses komprehensif desain yaitu mendigitalkan seluruh sketsa. Pada tahap ini seluruh visual mulai tampak jelas dengan adanya tata layout, warna, gaya visual, serta tipografi. Hingga pada akhir perancangan yaitu final desain dimana seluruh desain yang dibuat menjadi desain akhir yang akan dijadikan mock up atau media yang digunakan.

BAB II

STUDI LITERATUR

2.1 Landasan Teori

Dalam bab ini akan dikemukakan landasan teori yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang akan dibahas. Landasan teori ini nantinya akan dipergunakan sebagai bahan acuan dalam merancang media dan komunikasi dalam melakukan kampanye pada tahapan selanjutnya. Adapun beberapa dasar teori yang dikemukakan adalah sebagai berikut.

A. Tinjauan Media Pembelajaran

1. Konsep dan Teori Belajar

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik pengetahuan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat interaksi individu dengan lingkungannya, dimana perubahan itu harus bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak langsung sesaat saja⁶.

Belajar dilandasi oleh ciri perkembangan manusia yaitu adanya dorongan untuk mengupayakan dan mempertahankan diri, sehingga proses belajar terjadi secara terus menerus dalam rangka menjadikan manusia mandiri dan mampu beradaptasi terhadap perubahan lingkungan. Jadi konsep belajar mengandung implikasi memfungsikan aspek nalar, logis maupun kreatif⁷.

⁶ Arief Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2005), halaman 2-3.

⁷ Conny R. Semiawan. *Lajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. (Indonesia: PT. Macanan Jaya Cemerlang, 2008), halaman 2-6.

2. Definisi Sumber Belajar

Dalam proses belajar, penggunaan sumber belajar tidak bisa dipandang sebelah mata. Keberhasilan sebuah pembelajaran salah satunya ditentukan pula oleh penggunaan sumber belajar dalam menjembatani pesan, ide, dan gagasan yang ingin disampaikan kepada pembelajar. Tanpa sumber belajar yang memadai, sulit diwujudkan proses pembelajaran yang mengarah kepada tercapainya hasil belajar yang optimal⁸. Beberapa hal yang termasuk sumber belajar adalah berbagai informasi, data-data ilmu pengetahuan, gagasan-gagasan manusia, baik dalam bentuk bahan tercetak (misalnya buku, brosur, pamflet, majalah, dan lain-lain) maupun dalam bentuk non cetak (misalnya film, filmstrip, kaset, video, dan lain-lain)⁹.

3. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti '*tengah*', '*perantara*' atau '*pengantar*'. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual.

Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dari beberapa pengertian media pembelajaran, maka

⁸ Djajeng Baskoro, *Panduan Pengembangan dan Pendayagunaan Sumber Belajar di lingkungan Lembaga/Program PNFI* (Bandung : P2PNFI, 2010).

⁹ Artikel "Media Pendidikan : Pengertian Sumber Belajar" diakses pada Sabtu, 13 Desember 2014. <http://www.m-edukasi.web.id/2013/07/pengertian-sumber-belajar.html?m=1>

dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif¹⁰.

4. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran yaitu :

1. Teks

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2. Media Audio

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

3. Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual, seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

4. Media Proyeksi Gerak

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD atau DVD).

5. Benda-benda Tiruan / miniatur

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

¹⁰ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta : Gaung Persada, 2011), halaman 4-8.

6. Manusia

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang / materi tertentu¹¹.

B. Tinjauan Perkembangan Permainan pada Anak

1. Prinsip Permainan

Permainan adalah suatu jenis kegiatan yang dilakukan dalam konteks realitas pura-pura, dimana para peserta mencoba untuk mencapai setidaknya suatu kewenangan, tujuan yang tidak sepele dengan bertindak sesuai dengan aturan bermain. Permainan harus memiliki tujuan karena dalam permainan yang baik harus memiliki beberapa unsur tantangan, tujuan dari permainan ditentukan oleh aturan dalam permainan.

Dalam dunia yang sudah maju maka dunia anak betul-betul terpisah dengan dunia orang dewasa. Anak mendapatkan perhatian khusus, pakaian khusus, buku-buku khusus, dan pendidikan yang terarah. Dalam keadaan seperti ini timbul pertanyaan apakah perlakuan-perlakuan terhadap anak seperti itu betul-betul sudah naik. Sebab anak memperoleh latihan memikul tanggung jawab, dengan adanya dunia anak-anak maka dalam peralihan ke dalam dunia orang dewasa dirasa menjadi lebih problematis dan lebih sukar. Adapun sebaliknya dunia orang dewasa yang penuh rentetan tugas, kerja, dan tanggung jawab tidak memberikan tempat lagi bagi permainan¹².

Kemudian, jika ditinjau dari tujuan yang diperoleh dari permainannya, terdiri dari tiga jenis, yaitu :

- Permainan Rekreatif, yaitu permainan yang dirancang untuk sarana anak meluapkan emosi, melepaskan kejenuhan, tujuannya untuk mendapatkan kesenangan. Dalam permainan ini biasanya melibatkan gerak fisik, seperti yang dilakukan pada permainan tradisional, atau bermain kelompok.

¹¹ Dadang Supriatna, *Pengenalan Media Pembelajaran. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa*, 2009.

¹² Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design* (USA : Pearson Education, 2010), halaman 3-7.

- Permainan Informatif, yaitu permainan yang dirancang untuk memberikan informasi atau pengetahuan, bisa secara langsung dengan melakukan kegiatan berkunjung ke perpustakaan, maupun media elektronik, misalnya televisi, internet, komputer, dan radio.
- Permainan Edukatif, yaitu permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan dasar anak sesuai batas usianya. Permainan edukatif bersifat multifungsi karena ada beberapa stimulasi yang dapat diterima anak, misalnya dapat melatih *problem solving*, konsep dasar, menganal bentuk, ukuran, dan warna, melatih motorik, melatih ketelitian, serta merangsang kreativitas¹³.

2. Permainan Edukatif

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan menggunakan media atau alat yang melibatkan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional untuk menciptakan kondisi menyenangkan. Dalam *Kamus Bahasa Bahasa Indonesia*, edukatif berasal dari kata edukasi yang berarti pendidikan. Dengan begitu permainan edukatif adalah permainan yang dirancang untuk mendidik dan merangsang kemampuan dasar anak sesuai batas usianya. Termasuk di antaranya meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah.

Permainan edukatif tak hanya memusatkan pikiran dan perhatian pada kepuasan dan kesenangan anak saat bermain, tetapi juga meningkatkan perkembangan fisik, perilaku dan kecerdasan otak. Mainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan. Sesuai dengan ranah yang tercakup dalam proses belajar, maka permainan edukatif dapat melatih kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak, serta keterampilan yang berhubungan dengan *basic life skill*, seperti berkomunikasi dan bekerja sama¹⁴. Jenis-jenis permainan edukatif ada beragam dan dikelompokkan berdasarkan *outcome* yang diterima oleh anak-anak yang sebagai penggunanya, yaitu :

¹³ Andi Yudha, *Kenapa Guru Harus Kreatif ?* (Bandung : DAR! Mizan, 2007), halaman 80-86.

¹⁴ Pepen dan Nurhidayat Supendi, *Fun Game* (Bandung : Niaga Swadaya, 2007), halaman 12.

- Permainan Konstruktif : Menggunakan balok, lego, kayu, pasir, kertas, batu, atau kaleng. Benda-benda tersebut digunakan untuk memperkenalkan objek secara langsung, bentuk, warna, dan tekstur.
- Permainan Motorik : Menggunakan bola, lompat tali, ayunan, panjatan, merangkak, atau senam yang melatih fisik dan koordinasi gerak bagian tubuh.
- Permainan Ilusi : Misalnya bersepeda dengan bangku kecil, kuda-kudaan, atau mobil-mobilan.
- Permainan Intelektual : Seperti bermain boneka, drama, masak-masakan, bermain alat musik, menggambar, ataupun tebak-tebakan.
- Permainan Kompetisi : Seperti kuartet dan ular tangga. Permainan ini diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas, serta memperkaya pengalaman sosial dan moral anak¹⁵.

Media permainan edukatif mempunyai beberapa manfaat yang bisa secara langsung dirasakan untuk perkembangan anak, antara lain :

1. Melatih kemampuan motorik anak. Stimulus untuk motorik halus didapatkan pada saat anak meraih mainan, meraba, memegang dengan kelima jari, dan sebagainya. Sedangkan stimulus motorik kasar didapatkan pada saat anak menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.
2. Melatih konsentrasi anak. Mainan edukatif berfungsi untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Seperti misalnya, pada saat menyusun *puzzle*, anak diminta untuk berkonsentrasi menyatukan bagian-bagian menjadi satu bagian yang utuh. Anak dituntut untuk fokus pada mainan tersebut dan tidak berlari-larian kesana kemari.
3. Melatih kemampuan berbahasa dan menambah wawasan anak.
4. Merangsang kreativitas. Unsur kreativitas memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri, mendorong pemikiran yang inovatif dan imajinatif.

¹⁵ Andi Yudha, *Kenapa Guru Harus Kreatif ?* (Bandung : DAR! Mizan, 2007), halaman 80.

5. Memperkuat percaya diri atau biasa disebut *instills confidence* adalah suatu unsur dalam permainan yang mampu memberikan perasaan aman, kebahagiaan, dan penghargaan diri yang baik¹⁶.

2.2 Kajian Teori Objek Desain

2.2.1 Board Game

Board game merupakan salah satu jenis permainan konvensional (nondigital) yang memiliki beberapa keunggulannya tersendiri dibanding permainan digital. Konon sejak 3.500 tahun sebelum masehi, board game sudah dimainkan di peradaban Mesir kuno, dan terus berkembang sampai sekarang. Saat ini ada beberapa board game yang sangat terkenal seperti Monopoly, Puerto Rico, Othello, dan juga Catur¹⁷. Board game juga merupakan bagian dari tabletop game (permainan di atas meja) yang di dalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak yang dapat digerakkan di atas sebuah “papan” khusus. Contohnya seperti yang sudah umum diketahui, yaitu Catur¹⁸.

Berkumpulnya orang-orang di satu meja untuk bermain merupakan sebuah fenomena yang hanya dapat diciptakan oleh board game. Melalui situasi ini, sebuah board game memiliki keunikan tersendiri dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan mental para pemainnya¹⁹. Board game selalu menyenangkan dan seru untuk dimainkan, apalagi jika pemenangnya mendapat hadiah spesial dan yang kalah diberikan hukuman yang lucu. Namun perlu diingat bahwa tujuan utama dari board game bukanlah persaingan, melainkan mengakrabkan hubungan dan mencairkan komunikasi antar pemain²⁰.

¹⁶ Mayke S. Tedjasaputra, *Mainan, Bermain, Permainan* (Jakarta : Grasindo, 2001), halaman 84.

¹⁷ Artikel “Manfaat Boardgame di Tengah Era Digital” diakses pada Rabu, 17 September 2014.
<http://indonesiabermain.com/>

¹⁸ Artikel “Menenal Board Game” diakses pada Selasa, 2 Desember 2014.
<http://popconasia.com/pop-article-apa-itu-board-game/>

¹⁹ Manfaat Boardgame, Op.cit

²⁰ Dessy Danarti, *52 Fun Family Full Games Mudah, Murah, Menarik, Kreatif, Edukatif, Sekaligus Menyenangkan* (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2010), halaman 99-100.



Gambar 2. 1 Board game Polimi Timeline dan Go Green

(Sumber : www.behance.net, diakses pada tanggal 17 September 2014)

Permainan papan atau board game telah dikenal sejak beberapa ribu tahun sebelum Masehi, namun sekitar tiga puluh tahun ke belakang era board game modern dimulai. Salah satunya dipicu oleh sebuah penghargaan yang dianugerahkan ke kalangan board game designer dan publisher di Jerman yang dimulai pada akhir tahun 80-an. Beberapa negara selain Jerman juga banyak yang turut meramaikan Industri Board Game di dunia dengan memberi predikat terbaik untuk sebuah board game seperti Perancis, Itali, Denmark Inggris, Amerika, Australia dan bahkan Jepang

Pada saat itu di pasar board game Indonesia hampir tidak terdengar. Kebanyakan jenis permainan papan yang dikenal adalah monopoli dan ular tangga²¹. Namun beberapa tahun terakhir mulai bermunculan game developer yang turut meluncurkan karyanya walaupun tidak menjadi proyek utama mereka. Apabila melihat pasar maupun perkembangan industri game, di Indonesia masih akan terus berlanjut dalam waktu yang lama di jalur game mobile dan web browser. Saat ini board game lebih dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di sekolah ataupun pelatihan-pelatihan²².

A. Macam-macam Board Game

Secara umum board game menurut jenisnya antara lain :

1. *Strategy board game*, permainan ini tidak membutuhkan keberuntungan. Hasil akhir ditentukan oleh keahlian tiap-tiap pemain, seperti Catur dan Go.

²¹ Mengenal Board Game, *Op.cit*

²² Hasil wawancara dengan game developer, Karmachela Game, Hira Karmachela, 21 Nopember 2014.

2. *German-style board games* atau *Eurogames*, permainan ini menggabungkan strategi, kesederhanaan, dan keberuntungan. Contohnya adalah *The Settlers of Catan* dan *Puerto Rico*.
3. *Race game*, dalam memenangkan game ini, seorang pemain harus dapat menggerakkan pion mereka menuju titik akhir di papan permainan, contohnya *Parchisi* atau *Backgammon*. Permainan ini menganut prinsip siapa yang tercepat, dialah pemenangnya.
4. *Roll and move game*, permainan ini menggunakan dadu atau benda lain yang menghasilkan angka acak untuk menentukan langkah yang harus diambil oleh setiap pemain, seperti *Monopoli* dan *Life*. Dalam permainan ini pemain dapat menjadi pemilik kota jika mereka membelinya. Jika berhasil mengumpulkan satu golongan kota, maka pemain dapat membangun rumah yang dapat mempengaruhi biaya sewa yang dibayar pemain lain jika mereka berhenti di petak lawannya.
5. *Trivia game*, pemain akan mendapatkan pertanyaan sebagai tantangan untuk dapat meneruskan langkahnya, seperti *Trivial Pursuit*. Jenis pertanyaan yang diajukan akan tergantung pada tema permainan *trivia pursuit* yang digunakan. Permainan ini membutuhkan pengetahuan umum yang sangat luas untuk menjadi pemenangnya.
6. *Word game*, permainan ini berkaitan dengan huruf dan kata-kata, seperti *Scrabble*. Para pemain dituntut untuk saling menghubungkan kata dari lawannya dengan kemampuan menyusun kata-kata baru.
7. *War Game*, sebuah permainan yang sistem permainannya meniru bagian operasi militer. Permainan ini mengangkat simulasi perang sebagai *background* permainannya sehingga dibuat semirip mungkin dengan kondisi perang sesungguhnya, contohnya adalah *Risk*²³.

Namun jenis board game yang paling digemari oleh pecinta board game terbagi menjadi dua yaitu Eurogame dan Amerigo. Eurogame merupakan board

²³ Artikel "Board Game, permainan alternatif kaya manfaat" diakses pada Rabu, 17 September 2014.
<http://www.antaraneews.com/berita/373951/board-game-permainan-alternatif-kaya-manfaat>

game bertipe strategi yang berasal dari Eropa seperti Jerman, Perancis, Spanyol, yang kebetulan mereka selalu membuat mekanisme permainan yang memerlukan strategi. Sedangkan Ameritrash merupakan board game yang lebih mengutamakan unsur keberuntungan. Dua aliran board game tersebut yang menjadi favorit bagi pecinta board game dan meramaikan pasar board game dunia.

B. Teori Desain Board Game

Dalam merancang board game diperlukan adanya persiapan yang bertujuan untuk memudahkan dalam proses pelaksanaan perancangan permainan. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain mengidentifikasi mengenai spesifikasi permainan, mekanisme permainan, visualisasi permainan, dan estimasi waktu pengerjaan proyek.

1. Spesifikasi Permainan

- Konsep permainan, permainan papan yang akan diciptakan harus memiliki konsep dasar yang mendukung mekanisme permainan. Dalam masalah ini akan ditekankan konsep pendidikan atau edukasi yang terkait dengan permasalahan.
- Genre Permainan, dipilih dengan tujuan untuk mengetahui kondisi karakter pemain dengan tujuan permainan.
- Latar Cerita, merupakan salah satu proses permainan yang disampaikan secara implisit dan diperlukan untuk menginformasikan proses permainan sampai pada tujuan akhir yang harus dicapai.
- Jumlah Pemain, digunakan untuk menaksir keefektifan permainan antara pemain dengan waktu yang diperlukan untuk bermain.
- Rating Usia, ditujukan untuk lebih memfokuskan materi yang akan disampaikan kepada target audiens.
- Struktur Permainan, merupakan tahapan dalam permainan yang dimulai dari mempersiapkan komponen permainan, menyelesaikan misi dan tantangan dalam permainan, sampai tahap akhir permainan yang merupakan tujuan penyelesaian misi dengan menentukan menang atau kalahnya pemain.
- Durasi, hal ini diperlukan untuk menjaga suasana yang dirasakan pemain untuk menentukan permainan dapat berjalan dengan baik atau tidak.

2. Mekanisme Permainan

1. Objek

- Peta Permainan, peta ini akan dirancang berupa papan permainan yang mana ilustrasi dan desain visualnya disesuaikan dengan latar cerita.
- Karakter, ditentukan berdasarkan konsep permainan yang akan digunakan pemain untuk menjalankan peran pada saat bermain.
- Musuh atau Tantangan, dalam sebuah permainan selalu ada tantangan yang harus dilalui oleh setiap pemain untuk menjalankan misi permainan agar mencapai tujuan. Tantangan bisa muncul dari teknis permainan maupun dari pemain itu sendiri, bergantung pada konsep permainan yang dibuat.
- Goal, merupakan tujuan akhir dari serangkaian permainan yang berhasil melewati tantangan dalam durasi tertentu, sehingga akan menghasilkan siapa pemain yang berhasil menjadi pemenang dan pemain yang harus dinyatakan kalah.

2. Aksi, merupakan tingkah laku pemain seperti mengocok kartu, menggulir dadu, mengambil token, menggerakkan pion, dan lain-lain.

3. Aturan, peraturan permainan diperlukan dalam setiap permainan agar tujuan permainan dapat tercapai. Aturan ini harus dipatuhi oleh setiap pemain dan akan ada hukuman bagi pemain yang melanggar aturan permainan.

3. Visualisasi Permainan

1. Gaya Tampilan, gaya tampilan pada *board game* harus disesuaikan dengan latar cerita dan rating usia permainan.

2. Spesifikasi Komponen, merupakan perlengkapan komponen permainan sebagai syarat permainan bisa dimainkan, contoh :

- * Panduan permainan berupa infografis berukuran 21cm x 29,7cm.
- * Papan permainan berbahan *greyboard* berukuran 80cm x 56 cm dengan ketebalan 2mm.
- * Sejumlah kartu berukuran 9cm x 5,5cm.
- * Sejumlah dadu berbahan plastik berukuran 1,5cm x 1,5cm x 1,5cm.
- * Bidak atau pion berupa bentukan karakter berukuran 1cm x 1cm x 2cm.

* Kemasan karton berukuran 42cm x 30cm x 9cm.

4. Estimasi Waktu Pengerjaan

Merupakan *timeline* yang dibutuhkan untuk merancang permainan mulai dari persiapan materi, penyelesaian desain permainan, penyelesaian desain grafis, sampai pada penyelesaian *prototype* permainan²⁴.

C. Konten pada Board Game

Dalam menentukan desain pada *board game* wajib memperhatikan unsur-unsur terkait dengan tujuan perancangan. Keseluruhan gaya desain yang dipakai dalam merancang *board game* harus sesuai dengan usia termasuk tema yang ingin diangkat. Seorang *graphic designer* suatu board game perlu berkoordinasi dengan *game designer*. Desain yang dibuat harus sesuai dengan fungsinya, sehingga *artwork* selaras dengan mekanisme permainan. Tidak diperkenankan apabila *artwork* lebih dominan atau bahkan membingungkan jalannya mekanisme permainan. Langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk mendesain *artwork* pada *board game* yaitu :

1. Menentukan tema yang ingin diangkat.
2. Menentukan target pasar, yang bisa dispesifikkan atas dasar usia, pendidikan, profesi, dan kelas ekonomi.
3. Desain yang dibuat harus sesuai dengan mekanisme permainan.
4. Membuat *artwork* sesuai dengan kriteria yang sudah diteliti²⁵.

2.2.2 Kurikulum Bahasa Daerah SD/SDLB/MI 2013

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan

²⁴ Hasil wawancara dengan game developer, Karmachela Game, Hira Karmachela, 21 Nopember 2014.

²⁵ *Ibid.*

pembelajaran. Kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2013 / 2014 memenuhi kedua dimensi tersebut²⁶.

A. Karakteristik Kurikulum 2013

- a. Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik;
- b. Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana, sehingga peserta didik mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar;
- c. Mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat;
- d. Memberi keleluasaan waktu untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- e. Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar;
- f. Kompetensi inti menjadi unsur pengorganisasi (organizing elements) kompetensi dasar. Kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti;
- g. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan prinsip akumulatif, saling memperkuat (reinforced) dan memperkaya (enriched) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

B. Tujuan Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

²⁶ Lampiran Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah. 2014, halaman 1.

Kurikulum muatan lokal bahasa daerah bertujuan untuk mengarahkan peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis;
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa daerah sebagai sarana berkomunikasi dan lambang kebanggaan serta identitas daerah;
3. Memahami dan menggunakan bahasa daerah dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
4. Menggunakan bahasa daerah untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial;
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya daerah untuk memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;
6. Menghargai dan membanggakan sastra daerah sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

C. Struktur Kurikulum 2013

Kompetensi Dasar Bahasa Daerah (Jawa/Madura) SD/SDLB/MI 2013 Kelas III

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Kelas III

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa budaya daerah yang dikenal sebagai realisasi bahasa, sastra dan budaya daerah yang adiluhung dan sarana belajar dalam lingkup bahasa daerah yang penuh persatuan, semangat, tanggap dan kepribadian yang kuat. • Meresapi keagungan Tuhan Yang Maha

	<p>Esa atas penciptaan makhluk hidup, hidup sehat, tangguh, tanggap, terhadap perubahan zaman kreatif bersemangat santun dalam bingkai budaya daerah dan budaya nasional.</p>
<p>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepedulian dan rasa tanggung jawab terhadap makhluk hidup, energi dan perubahan iklim, serta bumi dan alam semesta melalui pemanfaatan dan praktek berbahasa, bersastra, dan berbudaya daerah. • Memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab untuk hidup sehat serta merawat hewan dan tumbuhan melalui pemanfaatan dan penghayatan bahasa, sastra, dan budaya daerah. • Memiliki perilaku santun, jujur, rendah hati, bersemangat, dan berkepribadian tangguh terhadap perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta permasalahan sosial di daerah melalui pemanfaatan dan pengamalan bahasa, sastra, dan budaya daerah. • Memiliki rasa percaya diri, tanggap dan kepedulian terhadap kondisi alam dan lingkungan sosial melalui pengamatan langsung, menyimak, dan pemanfaatan bahasa, sastra, dan budaya daerah.
<p>3. Memahami pengetahuan faktual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal, memahami, dan

<p>dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca)serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.</p>	<p>mengidentifikasi teks cerita secara lisan dan tulis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dari teks laporan hasil observasi secara lisan dan tulis. • Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi informasi dari teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita. • Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks puisi tentang alam semesta dan penampakkannya dengan bantuan guru secara lisan dan tulis. • Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata dan kalimat untuk menulis karangan sederhana sesuai kaidah. • Mengenal dan memahami tembang dolanan/ laghu en-maenan. • Mengenal dan memahami semua bentuk aksara legena/aksara ghajang.
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca lancar bentuk teks cerita sederhana dengan memperhatikan pelafalan dan intonasi. • Menyusun dan menyampaikan teks laporari sederhana hasil observasi secara lisan dan tulis. • Menyampaikan teks lisan tentang kondisi alam dalam bentuk cerita.

	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca indah teks puisi tentang alam semesta dan penampakkannya. • Merangkai kalimat menjadi karangan sederhana sesuai kaidah. • Melagukan tembang dolanan laghu enmaenan. • Menulis kata dengan aksara legena/aksara ghajang sesuai dengan kaidah.
--	---

Kompetensi Dasar Bahasa Daerah (Jawa/Madura) SD/SDLB/MI 2013 Kelas IV

Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar Kelas IV

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa daerah yang diakui sebagai realisasi budaya daerah yang kokoh dan sarana belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan. • Mengakui dan mensyauuri anugerah Tuhan Yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, energi, serta permasalahan sosial. • Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif daerah Jawa Timur sebagai anugerah Tuhan.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab,	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki perilaku jujur dan santun dalam berkomunikasi. • Memiliki perilaku peduli dan rasa ingin

<p>santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.</p>	<p>tahu tentang cuaca dan musim.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki perilaku disiplin jujur, tanggung jawab, dan santun dalam kehidupan bergotong royong. • Memiliki perilaku sportif, disiplin, dan terpuji dalam berbagai kegiatan. • Memiliki perilaku santun, peduli, dan jujur terhadap indahny persahabatan. • Memiliki perilaku tanggung jawab dan peduli dalam memanfaatkan alam. • Memiliki perilaku terpuji dan santun dalam kehidupan sehari-hari terhadap orang tua dan sesama manusia. • Memiliki perilaku peduli, disiplin, dan tanggung jawab dalam menjaga kelestarian lingkungan. • Menunjukkan rasa ingin tahu dalam mengamati alam lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide berkarya seni.
<p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks puisi modern dalam bentuk lisan dan tulis. • Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi teks dialog, teks cerita, dan teks drama dengan tata krama. • Mengenal dan memahami unsur intrinsik teks cerita rakyat secara lisan dan tulis. • Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi jenis karangan narasi

	<p>dan deskripsi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dan memahami teks tembang dolanan/ laghu en-maenan. • Mengenal dan memahami sandhangan / pangangghuy aksara Jawa/ carakan Madhura. • Mengenal, memahami, dan mengidentifikasi kata berimbuhan dalam teks sesuai kaidah.
<p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca ekspresif teks puisi modern. • Melakukan dialog, bermain peran, bercerita, dengan tata krama. • Menceritakan kembali teks cerita rakyat sesuai dengan urutan yang benar. • Menulis jenis karangan narasi dan deskripsi. • Melagukan dan mengapresiasi tembang dolanan/ lagu en-maenan. • Menulis kalimat dengan huruf latin dan huruf Jawa/ carakan Madhura menggunakan sandhangan/ pangangghuy aksara Jawa/ carakan Madhura. • Menulis kalimat menggunakan kata berimbuhan.

2.2.3 Tinjauan Aksara Jawa

A. Aksara Jawa

Akara Jawa atau Carakan Jawa ialah sekumpulan gambar lambang untuk menyatakan huruf. Jumlah pokoknya sekarang menjadi 20 dan bersifat silabis (berdiri sendiri sebagai suku kata), sebagaimana halnya Aksara Hindu. Dan

bersuara /a/ dalam bentuk aslinya. Dalam bentuk yang lugas juga disebut sebagai *Dentawyanjana* dan masing-masing aksaranya masih ‘nglegena (=telanjang). Untuk memberikan lambang suara, kepada masing-masing aksara yang masih *nglegena* itu diterapkan sarana yang disebut *sandhangan* (busana/pakaian), sedangkan untuk mematikannya (menghilangkan suara /a/) sarana yang diimbuhkan disebut pasangan. *Sandhangan* dapat disimpan di depan, di belakang, di atas dan di bawah aksara yang dilengkapinya sedangkan pasangan tempatnya di bawah atau di belakang huruf yang dimatikan suaranya²⁷.

Aksara Jawa				
ꦲ	ꦩ	ꦚ	ꦫ	ꦏ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
da	ta	sa	wa	la
ꦥ	ꦢꦲ	ꦗ	ꦪ	ꦚꦺ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦤꦒ
ma	ga	ba	tha	nga

Gambar 2. 2 Aksara Jawa

(Sumber : kebudayaanindonesia.net, diakses pada tanggal 17 September 2014)

Ada anggapan atau pendapat yang menyatakan bahwa aksara jawa adalah suatu sarana manusia yang abstrak sifatnya, yang hanya berada pada diri manusia itu sendiri. Oleh karena itu dikatakan bahwa aksara jawa mempunyai latar belakang filsafat hidup yang khusus. Bahkan ada yang lebih mendalam lagi, yakni pendapat yang menghubungkan aksara jawa dengan apa yang dinamakan “Tali Rasa”, alat komunikasi kehidupan antara sifat abstrak dan lahiriah, antara rohaniah dan jasmaniah.

Ber macam cara yang dilakukan pujangga kita dahulu untuk menularkan atau melunturkan ilmu luhurnya kepada para siswa dan anak keturunannya. Sejak cara yang sederhana hingga cara yang cukup rumit dengan menciptakan *lelungidan*-

²⁷ H. Harmoko, *Indonesia Indah buku ke-9 : aksara* (Jakarta : Yayasan Harapan Kita-BP Taman Mini Indonesia Indah, 1995), halaman 176.

lelungidan (bentuk karya yang mengandung ajaran luhur). Hal ini dapat disimak. Dari berbagai peninggalan berupa naskah sastra yang tinggi nilainya, yang masih bisa dijumpai sekarang.

Cara sederhana disampaikan melalui urutan abjad jawa dengan arti harfiahnya. Namun demikian tetap mengandung ajaran budi pekerti karena dari hal itu dapat disimpulkan rasa setia-ketaatan kita kepada atasan. Ceritanya sederhana, hanya mengisahkan tentang dua orang utusan yang berkelahi karena masing-masing memegang teguh disiplin dan setia kepada atasan yang memberikan tugas kepada mereka. Sayangnya, keduanya akhirnya meninggal walau mereka sama kuat dan berani. Seluruh kisah itu diambil secara lugu dari urutan abjad Jawa.

ha-na-ca-ra-ka	-	ada utusan
da-ta-sa-wa-la	-	yang saling bertentangan
pa-dha-ja-ya-nya	-	sama-sama jayanya (kuatnya)
ma-ga-ba-tha-nga	-	kedua-duanya akhirnya mati

Cara lain dengan menyusun *lelungidan* dalam bentuk *geguritan* (puisi) yang maknanya memberi peringatan kepada kita. Dengan menyadari akan keberadaannya di dunia, manusia akan mampu menyesuaikan dan membawa diri untuk hidup harmonis di lingkungan hidupnya masing-masing. Sebab dengan cipta, rasa, dan karsa yang dibekalkan kepadanya waktu dilahirkan, setiap manusia akan mampu mengatur dan menentukan sikapnya sendiri, misalnya *lelungidan* seperti :

ha-naning cipta rasa karsa	- ha na ca ra ka
da-tan salah wahyaning lampah	- da ta sa wa la
pa-dhang jagade yen nyumurupana	- pa dha ja ya nya
marang gambaraning bathara ngaton	- ma ga ba tha nga

Makna *lelungidan* tersebut ialah :

- “Keberadaan” manusia di dunia ini dilengkapi dengan cipta, rasa, karsa (pikiran, perasaan dan keinginan).
- Suatu hal yang tidak bertentangan dengan maksud jalannya kehidupan manusia.

- c. Maka manusia akan menemukan dunia yang terang (penuh keselamatan hidup), bila dapat memahami dan mengetahui.
- d. Segala hal yang dilukiskan (diciptakan) oleh Tuhan Yang Maha Esa (manifestasi kehadiran Tuhan Yang Maha Esa).

Bila diperhatikan, susunan *lelungidan* tersebut menampakkan urutan yang sesuai dengan rangkaian abjad Jawa – meskipun ada beberapa yang telah mendapat *sandhangan* (lambang bunyi/suara) atau *pasangan* (yang mematkan suara /a/ nya) – seperti tampak jelas pada bagian-bagian yang diberi garis bawah²⁸.

B. Huruf Lain dalam Aksara Jawa

Dalam aksara jawa, terdapat pula huruf-huruf lain di luar 20 aksara dasarnya. Huruf-huruf tersebut adalah :

1. Pasangan

Huruf Pasangan (Aksara Pasangan) Aksara pasangan dipakai untuk menekan vokal konsonan di depannya. Misal, untuk menuliskan mangan sega (makan nasi) akan diperlukan pasangan untuk “se” agar “n” pada mangan tidak bersuara. Tanpa pasangan “s” tulisan akan terbaca manganasega (makanlah nasi). Berikut daftar Aksara Pasangan :

Pasangan Aksara Jawa									
ha	na	ca	ra	ka	da	ta	sa	wa	la
pa	dha	ja	ya	nya	ma	ga	ba	tha	nga

Gambar 2. 3 Pasangan Aksara Jawa

(Sumber : kebudayaanindonesia.net, diakses pada tanggal 17 September 2014)

²⁸ Ibid., halaman 180-184.

2. Aksara Murda

Digunakan untuk menuliskan awal kalimat dan kata yang menunjukkan nama diri, gelar, kota, lembaga, dan nama-nama lain yang kalau dalam Bahasa Indonesia kita gunakan huruf kapital.

3. Aksara Swara

Aksara Swara adalah huruf hidup atau vokal utama : A, I, U, E, O dalam kalimat. Biasanya digunakan pada awal kalimat atau untuk nama dengan awalan vokal yang mengharuskan penggunaan huruf besar.

4. Aksara Rekan

Aksara Rekan adalah huruf yang berasal dari serapan bahasa asing, yaitu: kh, f, dz, gh, z.

5. Sandhangan

Berbeda dengan Aksara Swara, Sandangan digunakan untuk vokal yang berada di tengah kata, dibedakan termasuk berdasarkan cara bacanya.

6. Wilangan Jawa (Angka)

Cara menggunakannya dengan menambahkan *padha pangkat* di awal dan akhir penulisan angka.

1 = ꦩ	6 = ꦭ
2 = ꦗ	7 = ꦩꦩ
3 = ꦗꦩ	8 = ꦭꦩ
4 = ꦒ	9 = ꦩꦩꦩ
5 = ꦒꦩ	0 = ꦺ
Pada pangkat = ::	

Gambar 2. 4 Wilangan Jawa

(Sumber : kebudayaanindonesia.net, diakses pada tanggal 17 September 2014)



Gambar 2. 5 Tanda baca dan aksara lain pada penggunaan aksara jawa

(Sumber : kebudayaanindonesia.net, diakses pada tanggal 17 September 2014)

2.2.4 Tinjauan Teori Visual

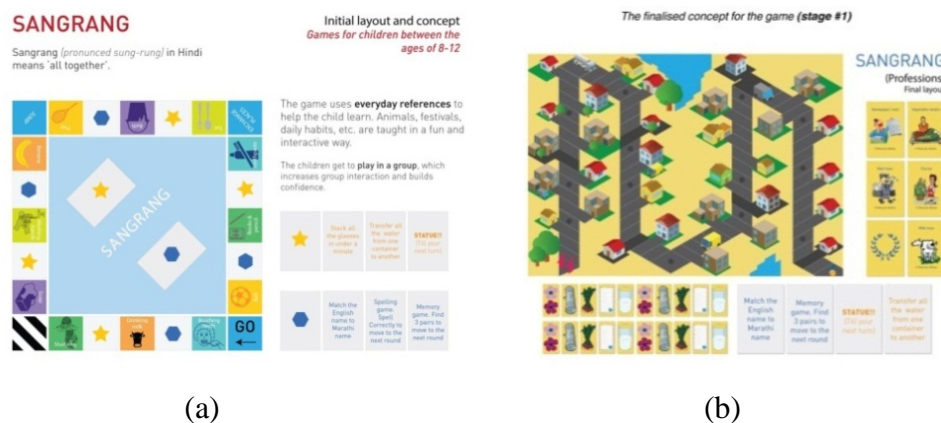
A. Layout Media Visual

Layout adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan³⁰. Elemen layout dibagi menjadi tiga, yakni elemen teks, elemen visual, dan invisible elemen. Pada umumnya semua karya desain grafis mengandung sebagian atau seluruh elemen layout. Berikut beberapa elemen layout yang sering digunakan :

1. *Judul/Headline*, biasanya digunakan pada awalan sebuah artikel dengan ukuran yang lebih besar untuk pembeda dan menarik perhatian pembaca.
2. *Bodytext*, merupakan elemen yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan.
3. *Sub Judul*, berfungsi sebagai judul segmen-segmen dari suatu heading.
4. *Initial Caps*, penggunaan huruf awal berukuran besar pada kata pertama pada paragraf.

³⁰ Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer* (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2005), halaman 71.

5. *Infographic*, berupa penyajian data statistik, dalam bentuk tabel, diagram, bagan, peta, dan grafik dengan dekorasi yang indah.
6. *Inzet*, merupakan elemen visual berukuran kecil yang diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar yang berfungsi untuk memberikan informasi pendukung.



Gambar 2. 6 (a) dan (b) Penerapan Konsep Layout Board Game Sangrang
(Sumber : www.behance.net, diakses pada tanggal 17 September 2014)

Tujuan dari desain layout secara umum adalah menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, memberi kenyamanan dalam membaca, memberi kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan dengan navigasi dan estetika yang sesuai³¹.



Gambar 2. 7 Penerapan Layout untuk Buku Panduan Board Game A Saga De Leticia
(Sumber : www.behance.net, diakses pada tanggal 17 September 2014)

³¹ Surianto Ruslan, *Layout Dasar dan Penerapannya* (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), halaman 27-45

B. Penggunaan Warna

Pemilihan warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respons dari calon pemakai karena warna merupakan hal yang pertama dilihat oleh seseorang sehingga akan membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar atau grafis³².

Warna mempunyai kekuatan untuk menciptakan emosi, mengekspresikan kepribadian, serta memacu ingatan untuk memberikan sensasi. Menggunakan warna yang tepat dalam bidang desain grafis merupakan sesuatu yang cukup rumit, hal ini disebabkan warna mempunyai konotasi yang berbeda di setiap kebudayaan dan masyarakat yang berbeda. Teori warna merupakan suatu panduan yang dapat dipergunakan untuk menciptakan keharmonisan dalam membuat kombinasi warna. Ide-ide dapat direpresentasikan pada diagram warna, segitiga warna, dan beberapa chart yang dapat membantu seorang desainer untuk dapat mengerti tentang interaksi warna, pemilihan dan kombinasi, serta efektifitas warna tersebut³³.

C. Ilustrasi atau Gaya Gambar

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk³⁴. Ilustrasi telah didefinisikan sebagai penghias, menguatkan, mengilustrasi, menerangi dekorasi, meningkatkan, dan memperluas teks. Dengan demikian ilustrasi jauh lebih dari terjemahan harfiah suatu teks, bisa berupa sindiran dan berfungsi sebagai perumpamaan³⁵. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian, merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan, memberikan eksplanasi atas pernyataan,

³² Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer* (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2005), halaman 43.

³³ Adam Morioka, *Color Design Workbook*.

³⁴ Rully Gusdiansyah, *Teknik Cerdik Menggambar Wajah* (Jakarta : Gramedia, 2009), halaman 7.

³⁵ Wigan Mark, *Text and Image* (Switzerland : AVA Publishing, 2008), halaman 6.

menonjolkan keistimewaan daripada produk, memenangkan persaingan, menciptakan suasana khas, dramatisasi pesan, menonjolkan suatu merk atau semboyan dan mendukung judul iklan³⁶.



Gambar 2. 8 Contoh ilustrasi board game

(Sumber : www.behance.net, diakses pada tanggal 17 September 2014)

D. Teori Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual³⁷.

Tipografi dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak³⁸. Huruf dapat dikelompokkan menjadi lima tipe, yaitu :

1. Huruf tak berkait (*Sans Serif*)
2. Huruf Berkait (*Serif*)
3. Huruf Tulis/Latin (*Script*)
4. Dekoratif (*Decorative*)
5. Monospace³⁹

³⁶ Pujiriyanti, *Desain Grafis Komputer* (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2005), halaman 41-42.

³⁷ Danton Sihombing, *Tipografi Dalam Desain Grafis* (Jakarta : Gramedia, 2001), halaman 58.

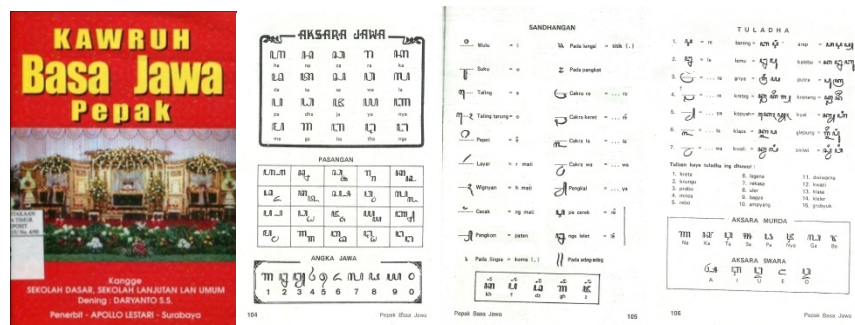
³⁸ Adi Kusrianto, *Pengantar Tipografi* (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2010), halaman 1.

³⁹ Pujiriyanti, *Desain Grafis Komputer* (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2005), halaman 56-58.

2.3 Studi Eksisting & Studi Referensi Media

A. Studi eksisting media yang sudah digunakan

1. Buku Pendukung : Pepak Basa Jawa



Gambar 2. 9 Tampilan cover dan materi aksara jawa

(Sumber : Fajarizka, 2014)

Aspek Konten

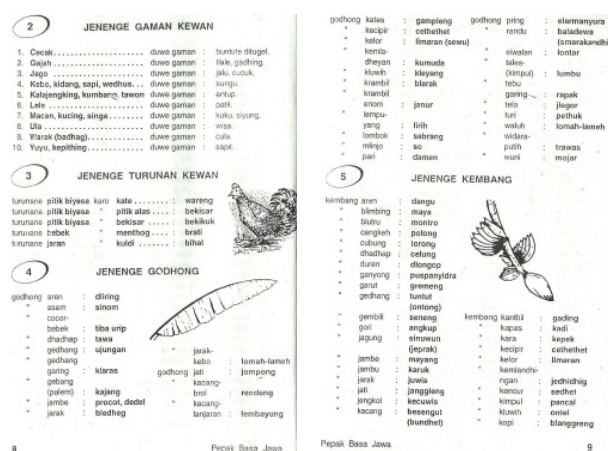
Buku *Pepak Basa Jawa* adalah salah satu media pembelajaran aksara jawa yang digunakan di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Konten yang ada di dalam buku *Pepak Basa Jawa* ini mencakup pengetahuan bahasa, sastra, dan huruf jawa atau yang lebih dikenal dengan aksara jawa. Dengan materi yang disesuaikan untuk semua kalangan dan jaman, pembahasan materi pada *pepak* dikemas dengan bahasa yang singkat dan mudah dipahami oleh siapapun. Kalimat yang digunakan adalah Bahasa Jawa yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Pada umumnya pengguna buku merupakan siswa sekolah dasar, lanjutan, dan umum untuk membantu proses belajar Bahasa Jawa.

Buku ini mempunyai keunggulan dalam kelengkapan materinya di dalamnya. Berbagai tingkatan kelas, materi yang diusung selalu ada pada buku ini sehingga setiap individu yang membutuhkan bisa mendapatkan dengan mudah misalnya dengan meminjam di perpustakaan. Pada bab aksara jawa informasi yang diberikan terdiri dari Aksara Jawa, Pasangan, Angka Jawa, Sandhangan, Tuladha, Aksara Murda, dan Aksara Jawa. Namun pada kurikulum pembelajaran siswa diwajibkan untuk bisa membaca dan menulis aksara jawa terlebih dahulu sebelum mempelajari materi yang lain. Akan tetapi pada penggunaan media ini masih ada

kekurangan penjabaran dasar mengenai tata cara penggunaannya sehingga menimbulkan kurangnya pemahaman terutama bagi siswa yang berasal dari luar Jawa.

Aspek Visual

Seluruh cetakan pada buku ini ditampilkan nuansa hitam putih baik tulisan maupun ilustrasi, seperti tampilan Gambar 2.10. Pada sampul buku terdapat ilustrasi foto pelaminan dengan nuansa adat Jawa dan menggunakan warna dominan merah dengan judul buku berwarna kuning. Visual seperti ini merupakan ciri khas dari buku Pepak Basa Jawa. Tidak semua materi terdapat ilustrasi. Pembagian pada setiap materi ditandai dengan judul yang menggunakan huruf kapital tebal serta urutan nomor berdasarkan daftar isi seperti yang tampak pada Gambar 2.11. Pada siswa sekolah dasar diperlukan bimbingan guru dan orang tua saat menggunakan buku ini.



Gambar 2. 10 Tampilan tulisan dan ilustrasi pada Pepak Basa Jawa

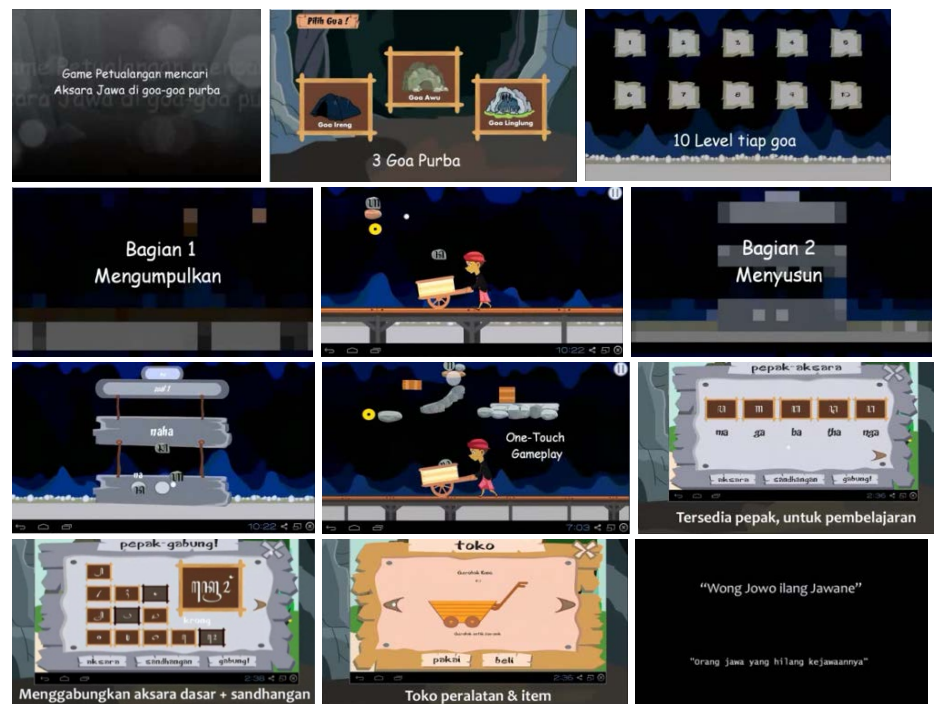
(Sumber : Fajarizka, 2014)

<p>14 JENENGE RATU LAN PANDHITA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prabu Arjuna Sasrabahu ratu ing Maspati. 2. Prabu Baladewa ratu ing Mandura. 3. Prabu Sasradewa ratu ing Mandura. 4. Prabu Bomanarakusuma ratu ing Trijuthana. 5. Prabu Drupadi ratu ing Cempala. 6. Prabu Dronata ratu ing Ngayudha. 7. Prabu Dasamuka ratu ing Hingelika. 8. Prabu Dwisiksha ratu ing Ngastina. 9. Prabu Kresna ratu ing Dwarawati. 10. Prabu Rama ratu ing Ngawangga. 11. Prabu Maspati ratu ing Wiswa. 12. Prabu Nisakabawa ratu ing Inan Inantaka. 13. Prabu Pandu Dewanata ratu ing Ngastika. 14. Prabu Putradewa ratu ing Ngamarta. 15. Prabu Ramawijaya ratu ing Pancawati. 16. Prabu Saiaja ratu ing Mandrika. 17. Prabu Sugriwa ratu ing Gwakkakendha. 18. Prabu Suyatna ratu ing Ngastika. 19. Begawan Abiyasa pratapane ing Saptaanga. 20. Rasi Bisma pratapane ing Talkendha. 21. Pandhita Dama pratapane ing Sakalika. 22. Begawan Mintang pratapane ing Indrakila. 23. Rasi Pakusara pratapane ing Ratawa. 24. Rasi Subali pratapane ing Gwakkakendha. 	<p>15 JENENGE SENJATA LAN AJI-AJI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Antareja : upas Anta. 2. Aswatama : senjata Cundhamani. 3. Baladewa : senjata Kurba, gedha Wanggala lan Angara. 4. Dasamuka : senjata Candrasa, petihang Soliyana. 5. Gadhakaca : aji-aji Pancasona. 6. Gadhakaca : caping Besanandha, kasing Antakusuma. 7. Gadhakaca : aji-aji Naranata. 	<p>16 JENENGE BOCAH</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ontang-anting : anak iji lanang. 2. riger-uger lewang : anak loro lanang kabeh. 3. rudi-dudi : anak loro lanang kabeh. 4. karamba : anak papat lanang kabeh. 5. pandhawa : anak lima lanang kabeh. 6. enting-enting : anak iji wadon. 7. kembang sepasang : anak loro wadon kabeh. 8. gotong mayit : anak loro wadon kabeh. 9. pincagat : anak papat wadon kabeh. 10. kedhuna-kedhina : anak loro lanang wadon. 11. kedhina-kedhina : anak loro lanang wadon. 12. sandhang kaspit pancoran : anak loro lanang wadon. 13. pancoran kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 14. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 15. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 16. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 17. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 18. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 19. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 20. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon.
<p>15 JENENGE SENJATA LAN AJI-AJI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Antareja : upas Anta. 2. Aswatama : senjata Cundhamani. 3. Baladewa : senjata Kurba, gedha Wanggala lan Angara. 4. Dasamuka : senjata Candrasa, petihang Soliyana. 5. Gadhakaca : aji-aji Pancasona. 6. Gadhakaca : caping Besanandha, kasing Antakusuma. 7. Gadhakaca : aji-aji Naranata. 	<p>16 JENENGE BOCAH</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ontang-anting : anak iji lanang. 2. riger-uger lewang : anak loro lanang kabeh. 3. rudi-dudi : anak loro lanang kabeh. 4. karamba : anak papat lanang kabeh. 5. pandhawa : anak lima lanang kabeh. 6. enting-enting : anak iji wadon. 7. kembang sepasang : anak loro wadon kabeh. 8. gotong mayit : anak loro wadon kabeh. 9. pincagat : anak papat wadon kabeh. 10. kedhuna-kedhina : anak loro lanang wadon. 11. kedhina-kedhina : anak loro lanang wadon. 12. sandhang kaspit pancoran : anak loro lanang wadon. 13. pancoran kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 14. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 15. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 16. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 17. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 18. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 19. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 20. kaspit sandhang : anak loro lanang wadon. 	<p>17 JENENGE PUCUNG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bepak pucung : rembang-rembang kaya kalung. 2. Bepak pucung : rembang-rembang kaya kalung. 3. Bepak pucung : rembang-rembang kaya kalung. 4. Bepak pucung : rembang-rembang kaya kalung. 5. Bepak pucung : rembang-rembang kaya kalung.

Gambar 2. 11 Pembagian materi berdasarkan daftar isi

(Sumber : Fajarizka, 2014)

2. Goa Purba (Flash Video)



Gambar 2. 12 Sequence dari video game Goa Purba

(Sumber : jogja.tribunnews.com, diakses pada 7 Nopember 2014)

Aspek Konten

Video ini merupakan hasil karya dari mahasiswa PENS yang menjadi peserta pada *event* Gemastik 7 pada tahun 2014. Video berdurasi 8 menit 29 detik ini merupakan rangkaian dari game Goa Purba yang berbasis android untuk media pembelajaran aksara jawa pada siswa

sekolah dasar. Video ini bebas diunduh oleh siapapun dengan tujuan menjadi media edukasi bagi masyarakat luas.

Materi yang disampaikan dari video ini adalah aksara jawa, sandhangan, dan gabungan dari keduanya. Setiap materi disampaikan dengan goal yang ada pada level permainan. Pemain harus bisa menjawab dan memainkan semua pertanyaan yang diberikan pada setiap level.

Aspek Visual

Adegan dalam video ini tersusun sistematis dan mudah diikuti alurnya oleh anak – anak. Selain itu terdapat pengantar yang menggunakan bahasa Indonesia sehingga dapat dipahami oleh siapapun. Dengan setting lokasi yang berada di dalam goa serta desain karakter yang menyerupai suku jawa membuat video ini menjadi lebih menarik terlebih dengan tampilan tone warna kontras, seperti pada Gambar 2.13 berikut ini :



Gambar 2. 13 Tone warna kontras yang digunakan dalam video

(Sumber : jogja.tribunnews.com, diakses pada 7 Nopember 2014)

Ketika diputarkan video ini responden merasa sangat tertarik dengan setiap aksi karakter. Mereka menyukai media ini karena ada penjelasan mengenai tujuan setiap level permainan dan ada contoh aksi yang harus dilakukan untuk dapat lolos dari level tersebut, seperti yang ditampilkan pada Gambar 2.14. Selain itu pada video ini juga ditampilkan kamus jawa atau yang lebih sering disebut pepak yang juga dijelaskan secara *detail* cara penggunaannya. Dengan begitu audiens dapat mengikuti perintah pada setiap level namun tidak membingungkan. Mereka juga tidak sabar untuk segera mencoba permainan tersebut yang nantinya bisa diunduh melalui *smartphone*.



Gambar 2. 14 Ragam penjelasan, aksi, dan pepak

(Sumber : jogja.tribunnews.com, diakses pada 7 Nopember 2014)

B. Studi Referensi Media

Beberapa media menjadi referensi penulis dalam mendesain. Masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing (*advantages & disadvantages*).

1. Board Game : Makara (Main Kuis Aksara)



Gambar 2. 15 Papan permainan Makara

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

Tabel 2. 3 Detail permainan Makara

Nama Permainan	Makara (Main Kuis Aksara)
Desainer	Irene Tanujaya
Pemain	2 – 4 orang
Waktu permainan	30 menit
Usia	6 – 9 Tahun
Mekanik permainan	Dice rolling, roll and move
Jenis board game	Race game

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

Aspek Konten

1. Skenario dan Tema Cerita

Makara adalah jenis permainan papan yang dirancang untuk anak – anak yang ingin belajar aksara jawa. Pada awalnya permainan ini menggunakan nama Maraja (Main Aksara Jawa). Namun karena nama tersebut kurang membumi, maka nama permainan ini diganti menjadi Makara (Main kuis aksara). Arti kata dari Makara sendiri adalah hewan mitos, yang berwujud ikan bertubuh panjang dengan hidung seperti belalai gajah, memiliki tanduk tanduk dan cakar. Makara ini sering digunakan sebagai hiasan pada candi, biasanya berada di pipi candi pada jalan menuju pintu masuk. Makara sendiri dilambangkan sebagai kekuatan bumi, lambang kesuburan dan sumber kehidupan juga sebagai makhluk penjaga.

Pada permainan ini, pemain disimbolkan oleh pion karakter. Terdapat empat orang anak (cucu) yang mengunjungi kakek nenek mereka saat liburan. Saat mereka berkunjung, kakek dan nenek mereka mengenalkan pada aksara jawa dan cerita terciptanya aksara jawa. Kemudian kakek dan nenek membuat sebuah permainan tentang aksara jawa dengan cara menyembunyikan kartu – kartu dan kue yang tersebar di dalam rumah dan memberikan perintah pada cucunya agar mencari kartu – kartu dan kue tersebut.

2. Cara Bermain

Setiap pemain mendapatkan satu karakter pion atau bidak untuk yang mewakili dirinya. Urutan pemain ditentukan oleh suit atau hompimpa. Pemain berhak memilih jalur sesuai dengan angka yang keluar dari kocokan dadu pemain. Pada petak pertama dari jalur yang dipilih terdapat keterangan untuk mengambil kartu caraka. Pemain wajib menunjukkan kartu pertanyaan (kartu caraka dan kartu hana) kepada paman lain sebelum menjawab pertanyaan dengan bersuara. Apabila pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain menulis jawabannya yang berbentuk aksara jawa dalam papan aksara masing – masing. Jika jawaban salah, maka pemain tidak berpindah dari petak tersebut. Lanjutkan permainan sesuai jalur masing – masing.



Gambar 2. 16 Ragam petak pada papan permainan

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

Jika pemain berada pada petak pindah, maka pemain memutar lingkaran Makara seperti yang tampak pada Gambar 2.18 dan berpindah jalur atau tempat sesuai keterangan pada lingkaran tersebut. Jika pemain berpindah jalur, maka pemain tersebut mengembalikan kunci miliknya dan mengambil kunci baru yang sesuai.



Gambar 2. 17 Lingkaran Makara

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

Setiap jalur hanya mempunyai dua buah kunci , sehingga apabila pemain memutar lingkaran Makara dan mendapat jalur yang sudah kehabisan kunci, maka pemain harus memutar lingkaran makara lagi.

Ketika pemain berada dalam petak langkah, maka pemain mengambil kartu Caraka. Pemain yang dapat menjawab pertanyaan pada kartu tersebut segera menuliskan jawaban pada papan aksara dan melempar dadu kembali untuk melanjutkan lagkah. Namun apabila tidak dapat menjawab pertanyaan, pemain melempar dadu dan melangkah mundur sesuai angka yang didapat dari lemparan dadu.

Ketika pemain berada dalam petak hana, maka pemain mengambil kartu Hana dan menjawab pertanyaan. Jika pemain dapat menjawab maka pemain menyimpan kartu tersebut. Namun apabila tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pemain mengembalikan kartu tersebut.



(a)



(b)

Gambar 2. 18 (a) Kartu Hana dan (b) Kartu Caraka

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

Apabila pemain mengambil kartu Hana yang berisi bonus nilai, maka pemain tersebut menyimpan kartu Hana yang didapatnya untuk

kemudian ditambahkan nilainya pada akhir permainan. Untuk menyelesaikan permainan, pemain harus tiba di lingkaran finish.

3. Sistem Permainan

Sistem permainan menggunakan kocokan dadu, berpindah jalur, serta menjawab pertanyaan dari kartu di petak tertentu. Pada papan permainan terdapat 4 jenis petak, yaitu petak caraka, petak hana, petak langkah, dan petak pindah. Setiap pemain yang berhenti di salah satu petak tersebut akan mendapatkan pertanyaan untuk melanjutkan langkah ke petak berikutnya. Yang menjadi pemenang adalah pemain dengan jumlah nilai terbanyak.

4. Konten Materi Permainan

Berkaitan dengan target sasaran adalah anak – anak usia 6-9 tahun maka desainer memberikan pengetahuan yang sangat dasar sebagai materi pada permainan. Hal utama yang perlu diketahui oleh target adalah mengenai asal usul aksara jawa. Pengetahuan tersebut disampaikan melalui salah satu komponen permainan yaitu kartu hana, yang memberikan potongan – potongan cerita tentang terciptanya aksara jawa. Selain itu pada kartu caraka, target sasaran dikenalkan tentang bentuk aksara jawa.

Aspek Visual

1. Gaya Gambar

Secara garis besar visualisasi yang digunakan adalah dengan pemakaian ilustrasi dan sedikit teks. Keterangan verbal dan visual akan ditampilkan secara sederhana sehingga tidak terlalu sulit atau berat untuk dimengerti oleh anak – anak. Gaya visualisasi ilustrasi yang digunakan adalah dalam format kartunal khas Indonesia yang disesuaikan dengan karakter anak – anak.



Gambar 2. 19 Gaya gambar pada desain karakter

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

2. Layout dan Tipografi

Papan permainan makara mengaplikasikan layout asimetris, dimana komposisi antara sisi atas dan sisi samping dibuat tidak seimbang namun tetap menarik karena *unity* dari warna papan yang memberikan kesan dekat dengan alam. Namun bentuknya membuat alur membacanya cenderung dari satu sisi saja, yaitu pembaca dari posisi petak *finish* saja seperti yang tampak pada Gambar 2.21. Alur jalan pemain terbagi menjadi 6 jalur dimana titik *start* ada di setiap awal petak jalur pemain yang di wakili oleh gambar – gambar tertentu. Sementara titik finish berada di sisi bawah yang terkadang membuat pemain merasa bingung. Untuk buku panduan permainan layout terbagi menjadi 2 *grid* dengan kertas *landscape*.



(a)



(b)

Gambar 2. 20 (a) Layout papan permainan (b) Layout buku panduan permainan

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

Penggunaan font pada permainan ini menggunakan 1 jenis saja yaitu *sans serif* yang diaplikasikan pada *headline* yang menggunakan font *Hand ME Down S (BRK)* dan *bodytext* yang menggunakan font *Bradley Hand ITC* seperti yang tampak pada gambar kartu finish berikut ini.



Gambar 2. 21 Pemilihan jenis font pada kartu finish

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

3. Tone Warna

Desainer memilih menggunakan perpaduan warna – warna cerah namun tidak terlalu mencolok ataupun menyilaukan agar tidak membuat mata menjadi cepat lelah sehingga anak merasa betah saat bermain. Permainan ini ditujukan untuk anak laki – laki dan perempuan sehingga pemilihan warna yang dipakai akan diseimbangkan sehingga tidak memunculkan kesan terlalu maskulin atau feminin.



Gambar 2. 22 Pemilihan tone warna pada salah satu komponen permainan

(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)




4. Komponen Permainan

Komponen merupakan kebutuhan penting dalam keberlangsungan permainan. Dalam komponen permainan perlu diterapkan konsep *unity*, agar terjadi kesatuan dan adanya keterkaitan antara elemen benda satu dengan benda lainnya. Berikut hasil analisis komponen permainan Makara :

Tabel 2. 4 Analisis komponen permainan Makara

Komponen	Gambar	Keterangan Analisis
1 Papan Permainan		Papan permainan ini dicetak di karton 3mm yang dilapisi kertas <i>art paper</i> 190 gsm dengan ukuran yang cukup besar sehingga dibagi menjadi beberapa bagian untuk menghemat tempat dan memudahkan dalam pengemasan.
4 Pion Karakter		Pion dalam permainan ini berfungsi sebagai wakil dari pemain yang berjalan di atas papan permainan. Pion merupakan tokoh dari 4 karakter. Pion terbuat dari bahan <i>clay</i> .
1 Buku Pengantar		Dalam buku ini berisi mengenai konsep cerita jalannya permainan sekaligus menjelaskan aturan

		bermain.
1 Set Kartu Hana		<p>Kartu Hana, berisi tentang cerita terciptanya aksara jawa dan beberapa kartu berisi bonus nilai.</p> <p>Kartu ini disimpan oleh pemain jika dapat menjawab pertanyaan. Jika mendapat kartu kue bonus, maka pemain dapat langsung menyimpan kartu ini.</p>
1 Set Kartu Caraka		<p>Kartu Caraka, berisi pertanyaan tentang bentuk aksara jawa. Setelah menjawab pertanyaan, pemain diharuskan untuk mengembalikan kartu ini.</p>
1 Set Kartu Kunci		<p>Kartu Kunci, berfungsi untuk membatasi jumlah pemain dalam satu jalur. Tiap pemain harus memegang kunci sesuai jalurnya masing –masing.</p>
1 Set Kartu Finish		<p>Kartu Finish, berisi tambahan poin bagi peserta yang memasuki garis finish.</p>
1 Papan aksara		<p>Papan aksara disediakan bagi pemain untuk menuliskan hasil tebakan kartu pertanyaan. Papan aksara ini dilapisi dengan plastik agar nantinya jawaban dapat dihapus dan dapat digunakan berulang kali.</p>

1 spidol		Permainan ini dilengkapi dengan spidol untuk menulis di atas papan aksara. Spidol yang digunakan adalah jenis <i>non-permanent ink</i> , sehingga hasil tulisan dapat dihapus. Spidol diberi aplikasi logo yang berupa stiker. Spidol yang digunakan berupa spidol warna warni dimaksudkan agar anak tidak bosan dan dapat memilih warna kesukaan mereka.
1 penghapus		Penghapus yang digunakan adalah jenis penghapus papan tulis <i>white board</i> . Pada penghapus ini diberi aplikasi logo permainan.
1 Dadu dan pengocok dadu		1 dadu untuk menentukan angka dalam laju langkah pemain. Pengocok dadu digunakan untuk memudahkan pemain untuk mengocok dan melempar dadu dibandingkan dengan menggunakan tangan kosong.

5. Karakter

Berikut merupakan penjelasan karakter tokoh-tokoh dalam permainan Makara :

a. Kakek Caraka

- Sering mendongeng untuk cucu-cucunya.
- Mempunyai hobi berkebun dan mengumpulkan perangko.
- Sering terlihat duduk di kursi goyang sambil memandangi koleksi perangko miliknya.

b. Nenek Hana

- Mempunyai hobi memasak, membuat kue dan merangkai bunga.
- Sering terlihat sibuk di dapur menyiapkan berbagai macam makanan.
- Ramah, murah senyum

c. Hadi

- Enerjik dan penuh semangat
- Hobi sepak bola dan memanjat pohon
- Juru damai dalam kelompok
- Sabar, peduli pada teman

d. Darna

- Mudah berteman, periang, berhati tulus
- Cerewet, mudah memaafkan
- Pemberani, hobi menyanyi

e. Patra

- Cermat, teliti
- Mandiri, penuh rasa ingin tahu
- Cuek, tidak banyak bicara
- Suka tantangan, tidak mudah menyerah
- Hobi membaca

f. Masha

- Baik hati, sedikit pemalu senang membantu
- Mempunyai toleransi tinggi, rajin, tekun, kreatif
- Hobi membaca

6. Environment

Tampilan desain pada permainan ini menggabungkan kesan etnik dan fun. Etnik yang dimunculkan adalah etnik jawa seperti penggunaan batik pada atribut karakter, rumah joglo, serta ornamen jawa yang terbentuk dari tumbuhan. Sedangkan kesan fun yang dimunculkan adalah dengan penggunaan warna – warna cerah.

Secara keseluruhan desain didominasi dengan penggunaan warna coklat dan elemen grafis yang menyerupai ukiran kayu. Hal ini dilakukan untuk menonjolkan kesan etnik jawa. Dalam perancangannya, bentuk – bentuk elemen grafis dikembangkan dari ornamen – ornamen ukiran pada rumah joglo dan batik. Penggunaan *background* kertas bertekstur untuk memperkuat kesan etnik, kuno dan tua. Visualisasi dilakukan dengan memberikan banyak ilustrasi yang mengombinasikan banyak warna serta menyesuaikan dengan target audiens yaitu anak – anak. Pada pembuatan ilustrasi, sebisa mungkin menghindari garis – garis lurus sehingga tidak menimbulkan kesan kaku.



Gambar 2. 23 Kesan etnik pada ilustrasi joglo dan ornamen batik
(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

7. Piktogram

Pada permainan Makara, desainer tidak merancang piktogram pada elemen visualnya. Hal ini dikarenakan semua informasi seputar permainan dijelaskan secara detail dan fokus pada buku pengantar.

8. Packaging

Media kemasan pada permainan ini bukan hanya berfungsi sebagai tempat atau wadah bagi komponen permainan yang lain. Kemasan disini juga berfungsi sebagai pelindung komponen permainan dan menambah nilai estetika dari keseluruhan rancangan. Berikut ini merupakan penampakan dari jaring – jaring kemasan dan kemasan ketika sudah terbentuk.



Gambar 2. 24 Jaringan- jaringan kemasan dan mock up kemasan
(Sumber : www.library.petra.ac.id, diakses pada 5 Nopember 2014)

2. Board Game : Jelajan (Jelajah Jajan)



Gambar 2. 25 Set up permainan Jelajan
(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

Tabel 2. 5 Detail permainan Jelajan

Nama Permainan	Jelajan (Jelajah Jajan)
Desainer	Grace Hanytasari
Pemain	2 – 4 orang
Waktu permainan	30 menit
Usia	6 – 12 Tahun
Mekanik permainan	Dice rolling, roll and move
Jenis board game	Race game

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 2 Juni 2016)

Aspek Konten

1. Skenario dan Tema Cerita

Jelajan merupakan permainan papan yang bertujuan memberikan edukasi kepada anak – anak mengenai zat – zat berbahaya dalam jajanan, jajanan apa saja yang biasa mengandung zat – zat berbahaya, serta ciri – ciri jajanan yang berbahaya. Dalam permainannya, diceritakan tentang perjalanan 4 kelompok anak menuju Taman Idaman, dimana tempat tersebut terdapat kesehatan dan semua kenyamanan yang mereka butuhkan. Namun jalan yang ditempuh tampaknya tidak semudah yang dibayangkan. Mereka harus menghadapi ancaman bahaya dari para penguasa jajanan yaitu zat – zat berbahaya dari berbagai jajanan.

2. Cara Bermain

Setiap pemain memiliki 4 pion yang diletakkan pada kelompok masing – masing. Kelompok Tubi di petak hijau, kelompok Dilly di petak oranye, kelompok Rea di petak merah muda, dan kelompok Tivo di petak biru. Masing – masing kelompok akan mendapatkan 1 kartu potensi, seperti yang tampak pada Gambar 2.27. Untuk menentukan giliran pemain, dipersilahkan melempar dadu. Pemain dengan angka dadu terbesar yang akan memulai permainan dahulu, kemudian berlanjut pemain yang lain searah jarum jam.



Gambar 2. 26 Papan permainan dan Kartu Potensi

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

Untuk memulai permainan pemain harus melemparkan dadu dan mendapatkan angka 6 yang keluar dari mata dadu untuk bisa

mengeluarkan 1 pion dari kelompok. Pion yang berhasil keluar dijalankan menuju *goal* Taman Idaman serta mengikuti alur permainan. Pemain melemparkan dadu kembali dan apabila mata dadu menunjukkan angka 6 maka pemain bisa memilih salah satu dari 2 opsi yang diberikan. Opsi pertama, pemain mengeluarkan 1 pion lagi dari rumah, lalu giliran berakhir. Opsi kedua, Pemain menjalankan pion lain yang sudah keluar dari rumah, lalu giliran berlanjut dengan lemparan dadu lagi. Apabila dadu yang dilempar keluar angka 5 sampai 3x, maka pemain harus berhenti dan di-*skip* 1 giliran berikutnya.

Jika langkah pemain berhenti pada zona jajan(!) seperti pada Gambar 2.28, maka pemain harus membuka kartu jajan(!) dan membacakannya. Kemudian pemain harus melakukan perintah yang tertera pada kartu jajan(!) yang dibaca.



Gambar 2. 27 Zona jajan (!) dan Kartu Jajan (!)

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

Jika langkah pemain berhenti di tempat pemain lain berada, maka akan terjadi tendangan. Pemain yang menendang akan membacakan kartu kuis(?) seperti pada Gambar 2.29, kepada pemain yang ditendang. Jika pemain yang ditendang tidak bisa menjawab pertanyaan maka ia akan kembali ke rumah. Tetapi sebaliknya jika pemain bisa menjawab pertanyaan, maka pemain yang memberikan pertanyaan akan ditendang kembali ke kelompok awal.



Gambar 2. 28 Kartu Kuis (?)

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

Pemain bebas dari tendangan jika sudah mencapai zona kenyang seperti yang tampak pada Gambar 2.30. Zona kenyang yang dilewati oleh pemain adalah zona yang warnanya sesuai dengan warna rumah kelompok.



Gambar 2. 29 Berbagai macam Zona Kenyang

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

Pemain berakhir saat salah seorang kelompok berhasil menjalankan keempat pionnya masuk ke Taman Idaman. Maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya.

3. Sistem Permainan

Sistem permainan menggunakan kocokan dadu, berpindah petak, serta mendapatkan pengetahuan dari setiap kartu saat berada di petak tertentu. Permainan ini bisa dimainkan oleh 2–4 orang dan bisa dimainkan secara individu atau tim. Pada papan permainan terdapat 4 petak start untuk 4 kelompok, yaitu kelompok Tubi, kelompok Dilly,

kelompok Rea, dan kelompok Tivo. Tujuan dari permainan ini adalah menjalankan 4 pion dari 1 kelompok sampai ke *goal* Taman Idaman.

4. Konten Materi Permainan

Berkaitan dengan tema maka materi yang disampaikan pada permainan ini antara lain :

1. Zat – zat berbahaya dalam jajanan,
2. Jajanan apa saja yang biasa mengandung zat – zat berbahaya,
3. Ciri – ciri jajanan yang berbahaya.

Aspek Visual

1. Gaya Gambar

Permainan ini bertema tentang perjalanan 4 kelompok anak menuju Taman Idaman yang terdapat kesehatan dan kenyamanan yang mereka butuhkan. Dengan gaya gambar vektor kartun, tampilan visual dari permainan ini sangat menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Karakter anak-anak digambarkan dengan pemakaian model rambut, barang bawaan, gaya pakaian, serta tingkah laku yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian karakter jajanan yang berperan sebagai tokoh jahat juga disesuaikan dengan tampilan visual untuk anak – anak.



Gambar 2. 30 Gaya gambar pada buku pengetahuan, peraturan permainan, dan karakter

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

2. Layout dan Tipografi

Papan permainan Jelajan mengaplikasikan layout simetris, dimana komposisi antara sisi kanan dan kiri dibuat seimbang yang juga tampak pada petak alur perjalanan pemain yang dibuat sama bentuknya pada

setiap sisi. Walaupun bentuknya simetris akan tetapi tidak mengurangi kemudahan alur membaca karena posisi membaca pada papan permainan selalu berbeda setiap 90° lingkaran. Selain itu diberikan semacam *headline* yang berupa bentuk komponen permainan sehingga terbentuklah papan permainan persegi seperti yang tampak pada Gambar 2.32.



Gambar 2. 31 Layout pada papan permainan

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

Alur jalan pemain adalah rute ular dimana titik *start* berada di sebelah kiri dari zona kenyang yang ditandai warna masing-masing rumah kelompok. Untuk buku pengetahuan layout dibuat 1 *grid* pada setiap halaman. Sedangkan pada peraturan permainan layout terbagi menjadi 2 *grid* dengan posisi kertas *portrait*, seperti yang tampak pada Gambar 2.33.



(a)



(b)

Gambar 2. 32 Layout pada (a) buku pengetahuan, dan (b) peraturan permainan
(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

Penggunaan font pada permainan ini menggunakan 2 macam font yaitu *Bauhaus 93* yang diaplikasikan pada sub title dan *Champagne & Limousines* yang diaplikasikan pada *bodytext* seperti pada Gambar 2.34 berikut ini.



Gambar 2. 33 Penggunaan font Bauhaus dan Champagne & Limousines
(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

3. Tone Warna

Desainer memilih menggunakan warna–warna cerah dan kontras yang disesuaikan dengan usia pengguna. Warna yang dipakai mengambil dari warna–warna pada tokoh karakter permainan Selain itu warna yang digunakan juga mengadaptasi dari hal–hal nyata misalnya penggunaan warna pada karakter tokoh jahat *Rhodamin B* yang memvisualisasikan pewarna makanan, digambarkan dengan warna yang sesuai warna wujud aslinya.



Gambar 2. 34 Pemilihan warna mengambil dari tokoh karakter

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

4. Komponen Permainan

Tabel 2. 6 Analisis komponen permainan Jelajan

Komponen	Gambar	Keterangan Analisis
1 Boardgame		Papan permainan ini dicetak di kertas <i>art paper</i> 260 gsm dengan ukuran 40x40cm yang dilipat menjadi dua bagian agar memudahkan dalam pengemasan.
16 Pion (4 karakter)		Pion merupakan tokoh dari 4 karakter divisualisasikan sesuai usia pengguna. Pion terbuat dari bahan <i>clay</i> yang dilapisi dengan cat kayu.
16 Kartu Jajan		Kartu Jajan, berisi tentang pengetahuan zat-zat berbahaya dalam jajanan, jajanan yang mengandung zat-zat berbahaya, dan ciri-ciri jajanan berbahaya.
30 Kartu Kuis		Kartu Kuis, berisi tentang pertanyaan seputar zat-zat berbahaya dalam jajanan, jajanan yang mengandung zat-zat berbahaya, dan ciri-ciri jajanan berbahaya.

4 Kartu Potensi		Kartu Potensi, berfungsi sebagai syarat awal ketika akan memulai permainan.
2 Buah Dadu		Dadu untuk menentukan angka dalam laju langkah pemain.
1 Buah Peraturan Permainan		Peraturan permainan, berisi tujuan permainan, syarat pemain, cara bermain, daftar komponen permainan, serta cara memenangkan permainan.
1 Buku Pengetahuan		Buku Pengetahuan, berisi pengetahuan tentang karakter, tokoh jahat, zat-zat berbahaya dalam jajanan, jajanan yang mengandung zat-zat berbahaya, dan ciri-ciri jajanan berbahaya.

5. Karakter

Berikut merupakan penjelasan karakter tokoh-tokoh dalam permainan jelajan :

a. Tubi

- Suka sekali makan dan mudah lapar
- Suka jajan di pinggir jalan

b. Dilly

- Suka membaca
- Selalu bertanya karena rasa ingin tahu yang tinggi

c. Rea

- Peduli terhadap teman-temannya
- Sangat berhati-hati terhadap segala makanan

d. Tivo

- Suka berolah raga
- Suka jajanan manis

e. Formalin, terdiri dari karakter jajanan mie, tahu, dan ikan.

- Mengawetkan benda, bahkan mayat.
- Berwujud cair dan tidak berwarna.
- Menyebabkan alergi, rasa terbakar pada kulit, merusak organ tubuh, dan mengakibatkan kanker.

f. Rhodamin B dan Methanil Yellow, terdiri dari karakter jajanan es sirup, arumanis, dan es lilin.

- Memiliki warna mencolok dan mengkilap.
- Ada rasa pahit jika ditelan.
- Memunculkan rasa gatal di tenggorokan saat mengonsumsinya.

g. Boraks, terdiri dari karakter jajanan lontong, otak-otak, dan bakso.

- Berwujud serbuk.
- Dapat merugikan dan berdampak buruk jika dikonsumsi.
- Mengakibatkan kekebalan tubuh menurun.

6. Environment

Tampilan desain pada permainan ini dibuat sesuai dengan warna yang ada pada setiap karakter dengan menggunakan warna-warna kontras. Pada papan permainan dibuat simetris karena berbentuk persegi. Terdapat petak rumah di setiap sudut sebagai tempat untuk meletakkan pion-pion setiap kelompok dengan perbedaan warna yang disesuaikan dengan warna pion. Namun masih terdapat banyak ruang kosong berwarna putih yang bisa ditambahkan ilustrasi pendukung atau elemen visual yang lain.

7. Piktogram

Pada permainan Makara, desainer tidak merancang piktogram pada elemen visualnya. Hal ini dikarenakan semua informasi seputar permainan dijelaskan secara detail dan fokus pada buku peraturan permainan dan buku pengetahuan.

8. Packaging

Media kemasan pada permainan ini bukan hanya berfungsi sebagai tempat atau wadah bagi komponen permainan yang lain. Kemasan disini juga berfungsi sebagai pelindung komponen permainan dan menambah nilai estetika dari keseluruhan rancangan. Berikut ini merupakan penampakan dari jaring-jaring kemasan dan kemasan ketika sudah terbentuk.)



Gambar 2. 35 Visualisasi packaging Jelajan

(Sumber : www.behance.net, diakses pada 23 Desember 2015)

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Di dalam perancangan *board game* ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif menggunakan teknik pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner yang bertujuan untuk menggali sejauh mana pemahaman target audiens terhadap aksara jawa dan mencari metode yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya adalah penelitian yang bersifat kualitatif berupa wawancara mendalam, studi literatur, dan eksisting yang berkaitan dengan judul perancangan. Dari metode pengumpulan data tersebut dapat diperoleh informasi yang dapat membantu dalam pembuatan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan dan pandangan dari subjek penelitian.

3.1.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendapatkan data-data yang nantinya menjadi dasar untuk menentukan konsep desain. Melalui riset data yang sudah ada atau mencari data secara langsung, berikut adalah data-data yang dapat digunakan menjadi acuan dalam mendesain.

1. Data Primer

- a. Penyebaran kuesioner kepada target audiens yaitu siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 yang masih mempelajari aksara jawa dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat dan kemampuan siswa pada aksara jawa.

Media penyebaran : Manual

Waktu : 7 – 17 Oktober 2014

Tempat : SDN Menur Pumpungan, SDK Santa Melania
SDN Penjaringasari II/608, dan Kafe Baca Ceria.

Jumlah responden : 160 orang (77 laki-laki dan 83 perempuan)

Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan

Usia : 8 – 10 tahun

Pertanyaan : Terlampir

Hasil kuesioner : Terlampir

- b. Wawancara mendalam dengan game developer “Karmachela Game”, bertujuan untuk mendapatkan data-data mengenai kiat-kiat, teknik, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan pembuatan board game edukasi. Wawancara dilaksanakan pada 21 Nopember 2014.
- c. Wawancara mendalam kepada wali kelas 3 dan 4 SDK Santa Melania Surabaya, bertujuan untuk mendapatkan data-data mengenai metode pembelajaran digunakan serta untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang terjadi pada guru maupun siswa pada saat proses belajar mengajar. Wawancara dilaksanakan pada 25 Nopember 2014.
- d. Wawancara mendalam dengan guru Bahasa Jawa SDN Menur Pumpungan Surabaya, bertujuan untuk mendapatkan data-data mengenai metode pembelajaran aksara jawa serta untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang terjadi pada guru maupun siswa pada saat proses belajar mengajar. Wawancara dilaksanakan pada 27 Nopember 2014.

2. Data Sekunder

Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari buku, data, literatur, eksisting, komparator, dan internet yang terkait dengan objek penelitian.

Segmentasi Geografis

Berdasarkan letak geografis, proses keterkaitan dengan penelitian dan target audien berada dalam lingkup wilayah Kota Surabaya.

Segmentasi Demografis

Segmen demografis dipilih berdasarkan latar belakang target audiens yang akan menggunakan dan mendapatkan manfaat yang diperoleh dari board game hanacaraka dengan detail sebagai berikut :

- o Anak-anak usia 8-10 tahun
- o Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
- o Sedang berada pada pendidikan dasar kelas 3 dan 4
- o Uang saku perhari rata-rata Rp 5.000 - Rp 10.000

Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis diikat dengan kecenderungan target audien dan fungsi board game, yaitu sebagai berikut :

- Selalu meluangkan waktu untuk bersosialisasi
- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Suka mencoba hal-hal baru

3.1.2 Analisa Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama kurun waktu yang telah ditentukan, peneliti dapat menemukan beberapa temuan–temuan baik dari proses mengolah data primer maupun sekunder. Temuan–temuan tersebut dapat dibuat hubungan antara satu dengan lainnya sehingga menjadi sebuah rekomendasi desain diantaranya adalah :

1. Dari hasil kuesioner yang disebarkan, mata pelajaran Bahasa Jawa berada di posisi paling bawah (urutan ke-8) yang menunjukkan mata pelajaran yang paling tidak disukai.
2. Dari hasil kuisisioner, 55% responden mengalami kesulitan karena penjelasan materi sulit dipahami.
3. Siswa membutuhkan cara belajar aksara jawa yang efektif di sekolah adalah sebagai berikut : 14% mengerjakan soal-soal latihan, 21% mencongak, 28% tanya jawab dan diskusi kelompok, dan 37% belajar sambil bermain.
4. Dalam pelaksanaan wawancara dengan game developer, saat ini board game di Indonesia lebih dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di sekolah atau pelatihan-pelatihan. Selain itu board game juga bisa disajikan dengan konsep edukasi yang berdampak pada perkembangan softskill yang sesuai dengan kurikulum 2013, akan tetapi perlu diperhatikan board game seperti apa yang akan diuji cobakan karena setiap board game memiliki mekanisme yang berbeda. Board game untuk anak-anak yang sesuai adalah tingkat permainan yang tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Hal ini dapat dilihat dari mekanisme permainan yang sederhana tetapi tantangan untuk menghasilkan daya saingnya tetap besar. Sehingga board

yang baik adalah yang memiliki mekanisme agar mereka dapat bersaing dan melatih sportivitas.

5. Pelaksanaan wawancara dengan wali kelas 3 dan 4 SDK Santa Melania Surabaya yaitu Ibu Darmanianti K selaku guru dan wali kelas 3 serta Ibu Dra. Christina Handini selaku guru selaku wali kelas 4. Pada aksara jawa kemampuan siswa masih terbatas pada aksara jawa pokok dan bentuk kata singkat. Siswa masih merasa kesulitan untuk membaca aksara jawa dalam kalimat yang panjang. Kendala yang paling utama adalah bahasa penyampaian yang digunakan adalah Bahasa Jawa sehingga berdampak pada kualitas hasil belajar yang masih tertinggal dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.
6. Pelaksanaan wawancara dengan pengajar khusus Bahasa Jawa SDN Menur Pumpungan Surabaya yaitu Ibu Rahmiani, S.Pd. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui lebih teliti mengenai metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Kesulitan yang sering dialami siswa saat belajar Bahasa Jawa adalah ketika mendapatkan materi mengenai tembang macapat (lagu jawa), aksara jawa terutama pasangan, dan bahasa krama. Namun sejauh ini yang masih perlu bimbingan adalah aksara jawa dan bahasa krama.
7. Keputusan prosentase dalam mendesain menggunakan beberapa studi eksisting dan komparator yang dapat digunakan sebagai acuan.

3.2 Konsep Desain

Konsep desain termasuk konten dalam sebuah media. Konten media dibagi menjadi beberapa sub mulai dari strategi komunikasi media, konsep visual, pemilihan media dan material, serta konten materi perancangan.

3.2.1 Strategi Komunikasi

a. Board Game

Pada awal permainan semua pemain bersiap di depan petak 1 atau petak “mulai” yang digambarkan oleh papan kayu yang menunjuk ke arah kiri menandakan arah mulai jalannya permainan. Semua pemain harus melewati petak yang sesuai dengan angka yang keluar dari mata dadu. Pesan yang disampaikan adalah visualisasi dengan suasana pedesaan yang disesuaikan

dengan cerita asal usul aksara jawa yang berlokasi di Jawa Tengah pada masa pemerintahan Kerajaan Medhang Kamulan, namun bentukan yang ada disederhanakan serta diberikan warna-warna yang cerah agar lebih menarik.

Pada pemilihan karakter disesuaikan dengan kondisi pada saat itu misalnya suasana desa yang dekat dengan area persawahan yang menjadi mata pencaharian penduduk saat itu, keadaan lingkungan yang asri dengan banyak tumbuhan dan belum banyak tercemar polusi udara, bentuk rumah yang mirip dengan rumah adat joglo, adanya bangunan warung makan dengan sanggahan tiang terbuat dari kayu dan spanduk kain, serta adanya kendaraan ramah lingkungan seperti sepeda dan becak. Selain itu karakter hewan yang disesuaikan adalah adanya hewan ternak seperti sapi dan domba karena pada jaman dahulu banyaknya tanaman hijau disekitar tempat tinggal sehingga tidak perlu mencari persediaan makanan ternak yang jauh. Bagi warga yang hanya sekedar ingin memelihara hewan biasanya lebih memilih ayam karena cukup diletakkan di tanah kosong khusus hewan ternak maupun di pekarangan rumah.

b. Kartu-kartu

Pendekatan yang dilakukan untuk anak usia 8-10 tahun dalam permainan ini dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah memperbanyak unsur visual. Pada media kartu terdapat elemen ilustrasi dengan gaya gambar kartunal dan warna ceria yang diharapkan dapat membantu proses membaca dan menulis aksara jawa. Dengan adanya ilustrasi mampu merangsang otak untuk berpikir lebih mudah saat menjawab pertanyaan. Ilustrasi juga dapat membantu memudahkan daya ingat target audiens mengenai bentuk huruf yang diwakili oleh gambar dengan huruf depan yang sama. Selain itu ilustrasi yang ditampilkan juga berkaitan dengan hal-hal yang mudah diingat untuk dipelajari seperti nama buah, nama hewan, dan benda-benda lain yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

c. Pion

Desain pion menggunakan ilustrasi karakter yang memiliki jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang menunjukkan bahwa permainan ini boleh

dimainkan siapa saja tanpa ada *gender* tertentu. Pion didesain dengan ukuran yang disesuaikan oleh ukuran jari audiens sehingga tidak terlalu besar atau kecil saat menggerakkan pion pada saat laju permainan. Selain itu setiap pion juga memiliki warna yang berbeda-beda, hal ini untuk membedakan kepemilikan pion saat permainan berlangsung. Perbedaan warna pada pion juga menjadi daya tarik pemain yang membuat pemain berebut warna untuk bisa mendapatkan warna yang disukai.

d. Dadu

Bentuk dadu seperti dadu pada umumnya yaitu berbentuk kubus dengan angka di setiap sisinya. Bentuk dadu dirancang dengan ukuran besar yaitu 3cm setiap sisinya agar lebih mudah terlihat. Selain itu visualisasi didesain sangat sederhana agar tampak seperti *point of interest* ketika posisi dadu berada di area *board* yang padat dengan ilustrasi.

e. Gift poin

Permainan membaca dan menulis aksara jawa dirancang untuk menciptakan suasana belajar dan bermain yang kompetitif, artinya pemain secara individu akan dipacu untuk berlomba-lomba meraih prestasi dalam permainan. Dalam permainan ini akan menerapkan sistem *reward* dan *punishment*. *Reward* diartikan sebagai kompensasi yang diperoleh ketika pemain melakukan hal yang benar, sebaliknya *punishment* digunakan agar pemain tidak mengulangi kesalahan kembali dalam permainan. *Reward* tersebut disimbolkan dengan perolehan *gift poin* yang harus disimpan oleh setiap pemain yang mendapatkannya. Nilai yang diberikan berdasarkan tingkat kesulitan pertanyaan, yaitu :

- a. +3 untuk jawaban kartu caraka (hijau).
- b. +5 untuk jawaban kartu baca (ungu).
- c. +7 untuk jawaban kartu tulis (merah muda).

f. Panduan Permainan

Sebuah permainan akan kurang lengkap apabila tidak ada tutorial atau panduan bermain karena media ini merupakan media pengantar yang mampu menjelaskan segala tata cara permainan. Pada media ini

menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantar. Penyampaiannya bersifat santai, tidak memberikan kesan menggurui, namun menggunakan pendekatan karakter dan psikografis audiens.

g. Packaging

Packaging pada *board game* ini akan dipilih bentuk yang sederhana. Hal ini berkaitan dengan sikap target audiens yang ingin cepat-cepat membuka kemasan tanpa melihat terlebih dahulu bagian mana yang harus dibuka. Selain itu material yang digunakan harus kokoh sebab kemasan permainan pada umumnya hanya menggunakan karton dengan ketebalan sedang yang kurang untuk melindungi isi dari komponen permainan.

Secara keseluruhan visualisasi komponen permainan yang ditampilkan menggunakan pendekatan yang menunjukkan suasana di desa. Hal ini bertujuan agar visualisasi sesuai dengan tema permainan. Namun sesuai target pengguna adalah anak-anak dan agar tidak menimbulkan kesan jawa kuno, maka diberikan sentuhan warna yang lebih ceria dan dirancang dengan bentuk yang lebih sederhana.

3.2.2 Konsep Visual

A. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan pada perancangan ini akan menggunakan gambar ilustrasi vektor. Gaya visual vektor berdasarkan studi yang disesuaikan dengan target audiens yaitu gaya gambar flat dan sederhana yang dikerjakan dengan teknik digital. Penggambaran karakter yang dieksekusi menggunakan teknik vektor dengan gaya gambar kartun akan mudah diterima audiens karena mereka menyukai hal-hal yang simpel dan mudah dipahami.



Gambar 3. 1 Contoh gaya visual vektor

(Sumber : www.kreavi.com/gallery)

Gaya karakter yang bersifat anak-anak dirasa mampu mendukung penyampaian materi aksara Jawa yang sesuai dengan tingkat pendidikan. Biasanya gaya gambar kartun memiliki ciri khas warna cerah. Hal ini sesuai dengan kebiasaan cara belajar menggambar anak-anak yaitu dengan tahapan membuat sketsa objek dengan pensil dan memberi warna. Pemberian warna juga tidak menggunakan banyak jenis warna karena anak-anak ingin segera menyelesaikan pekerjaannya secepat mungkin agar hasil karyanya bisa diperlihatkan kepada guru, orang tua, maupun teman-temannya. Selain itu dengan bentuk kesederhanaan gaya gambar kartun mampu memberikan informasi bentuk dari ilustrasi yang ada di buku pelajaran, sehingga ada pendekatan bentuk karakter dengan target audiens.

B. Layout

Layout yang digunakan dalam beberapa komponen *board game* akan berbeda, hal tersebut dikarenakan fungsinya yang berbeda pula. Meskipun demikian layout harus menganut prinsip proporsi, yaitu keseimbangan dalam teks dan ilustrasi, kemudian kontras/fokus yang membuat konsentrasi audiens tetap terjaga saat menyimak, dan kesatuan antara teks dan ilustrasi yang saling berkaitan. Pola *layout* yang akan diterapkan dalam komponen *board game* adalah dominasi gambar dan warna serta sedikit teks. Hal ini untuk menyesuaikan target audiens yang menaruh perhatian lebih banyak terhadap porsi ilustrasi dan sedikit bantuan teks untuk keterangan. Selain itu pola yang digunakan untuk alur *board game* adalah *roll and move* yang selalu berputar mengelilingi seluruh petak hingga akhir permainan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah mekanisme permainan yang disesuaikan dengan usia target audiens yaitu anak-anak yang menyukai mekanisme permainan sederhana namun tetap kompetitif. Gambar berikut merupakan contoh penggunaan layout *board game*.

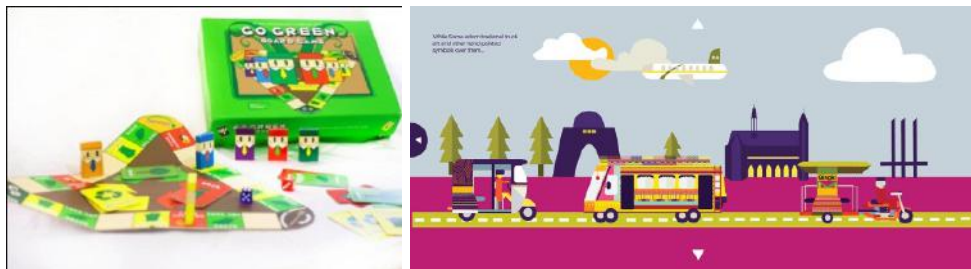


Gambar 3. 2 Contoh penggunaan layout board game Smorgasboard dan Daily Act.

(Sumber : www.behance.net)

C. Pewarnaan

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang disesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak. Karakteristik tersebut melambungkan keceriaan sehingga susunan warna yang digunakan akan mengandung unsur ceria dan *colorfull*.



Gambar 3. 3 Contoh penggunaan warna pada board game Go Green dan Transportation

(Sumber : www.behance.net)



Gambar 3. 4 Contoh penggunaan warna ceria

(Sumber : www.behance.net)

Anak-anak sangat menyukai warna-warna ceria bahkan banyak juga yang menyukai tabrak warna saat memilih warna pada objek maupun membuat karya. Hal ini membantu memudahkan mereka saat akan mencari benda-benda di sekitarnya. Walaupun menyukai warna ceria, anak-anak juga selektif terhadap warna yang terlalu mencolok karena akan menimbulkan kelelahan

pada mata terutama saat permainan berlangsung. Sehingga warna yang digunakan adalah warna ceria namun tetap memberikan kesan untuk semangat bermain.

D. Tipografi

Selain gaya gambar, layout, dan warna, jenis tipografi juga dapat membentuk berbagai media yang memiliki kesan unity. Tipografi yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah font yang memiliki kesan anak-anak dan sederhana tanpa banyak unsur dekoratif. Penulis menggunakan keluarga font sans serif dengan *rounded* shape atau tanpa kait karena jenis font tersebut mewakili sifat-sifat yang telah disebutkan sebelumnya. Selain itu jenis font ini memiliki kelebihan lain yakni mudah dibaca. Penggunaan font yang utama digunakan adalah Chinacat dan Hanacaraka Normal. Kedua font tersebut paling banyak digunakan sebagai bodytext. Selain itu terdapat penggunaan font lain seperti Bigness dan Lettregaelle, dan yang digunakan pada subtitle masing-masing komponen permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3. 5 Font Chinacat

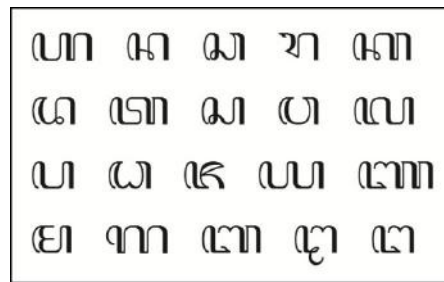
(Sumber : Dafont.com)



ꦱ ꦱ ꦱ ꦱ ꦱ
ꦱ ꦱ ꦱ ꦱ ꦱ
ꦱ ꦱ ꦱ ꦱ ꦱ
ꦱ ꦱ ꦱ ꦱ ꦱ

Gambar 3. 6 Font Hanacaraka Normal

(Sumber : Dafont.com)



Gambar 3. 7 Font Hanacaraka JG Normal

(Sumber : Dafont.com)



Gambar 3. 8 Font Bigness

(Sumber : Dafont.com)



Gambar 3. 9 Font Lettregaelle

(Sumber : Dafont.com)

Penggunaan aksara jawa sebagai unsur visual digunakan font Hanacaraka Normal. Pemilihan font tersebut dikarenakan kemudahan dalam membaca maupun cara penulisannya dibandingkan dengan tampilan font aksara jawa yang lain. Font aksara jawa mengadaptasi dari turunan bentuk aksara hanacaraka gaya Bali.

3.2.3 Konsep Teknis dan Material

A. Pemilihan Media dan Material

1. *Board game* disesuaikan dengan usia target audiens

Pada perancangan ini target audiens yang dipilih adalah siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4 yang berusia 8-10 tahun. Untuk usia tersebut dibutuhkan permainan dengan mekanisme sederhana namun tetap memiliki tantangan untuk menghasilkan daya saing yang besar. Selain itu pada usia tersebut anak sedang berada dalam masa mengenal diri, sehingga *board game* yang tepat adalah yang memiliki mekanisme agar mereka dapat bersaing dan melatih sportivitas.

2. Konten khusus untuk target audiens

Pada setiap permainan selalu memiliki konten yang menjadikan ciri khas dari permainan tersebut. Hal ini merupakan salah satu unsur pembentuk kesatuan permainan. Terkait dengan target audiens yang dipilih maka hal-hal yang harus diperhatikan diantaranya :

- Bahan *board game* harus aman atau bebas racun, karena pada board game terdapat elemen tertentu yang dicat seperti pion, dadu, token. Selain itu bentukan yang dirancang pada *board game* perlu diperhatikan kenyamanan, misalnya tidak merancang bentukan yang tajam atau bergerigi sehingga saat dimainkan tidak mengakibatkan cedera atau luka.
- Visualisasi harus sesuai dengan tema yang diangkat dengan menyertakan referensi desain.
- Mekanisme permainan, tidak boleh terlalu sulit dan tidak boleh terlalu lama untuk dimainkan. Anak-anak biasanya tahan bermain hingga 30 menit setelah itu mereka bosan dan ingin beralih ke permainan lain.

3. Penyampaian informasi aturan permainan

Aturan permainan akan sesuai dengan target audiens apabila informasi yang disampaikan singkat dan jelas. Oleh karena itu aturan permainan akan dibuat dalam bentuk brosur dengan konten yang berisi perlengkapan permainan serta penjelasan tata cara permainan dengan bahasa yang disesuaikan dengan target audiens. Selain dari sisi informasi, kesesuaian juga terasa dari sisi anggaran pembuatan *board game*.

B. Aspek Konten

Berdasarkan hasil wawancara mengenai studi materi *board game* maka materi aksara jawa yang diterapkan pada permainan harus dikategorikan menjadi bab-bab sendiri. Materi yang disampaikan dalam permainan dibedakan berdasarkan materi bahasan. Berikut ini adalah konten yang menjadi materi dalam perancangan board game.

Pemodelan Teks Tulisan Aksara Jawa

BAB I Mangun Konteks

- *Ha Na Ca Ra Ka*
- *Da Ta Sa Wa La*
- *Pa Dha Ja Ya Nya*
- *Ma Ga Ba Tha Nga*

BAB II Niteni Wujude Sandhangan Aksara Jawa

- Sandhangan Swara
 - Wulu panganggone swara *i*
 - Pepet panganggone swara *e*
 - Suku panganggone swara *u*
 - Taling panganggone swara *e`*
 - Taling tarung panganggone swara *o*
- Sandhangan Panyigeg Wanda
 - Wignyan sesigege *ha*
 - Layar sesigege *ra*
 - Cecak sesigege *nga*
 - Pangkon panyigeg aksara paten ing pungkasane tembung, kajaba aksara *ha*, *ra*, lan *nga*.
- Sandhangan Wyanjana
 - Cakra panjingan *ra*
 - Keret panjingan *re*
 - Pengkal panjingan *ya*

BAB III Panganggone Sandhangan Aksara Jawa

- Sandhangan Swara
 - Wulu (swara *i*), panulisane ana ing sadhuwure aksara
 - Pepet (swara *e*), panulisane ana ing sadhuwure aksara
 - Suku (swara *u*), panulisane ana ing ngisor lan langsung digandheng karo aksarane
 - Taling (swara *e`*), panulisane ana ing sisih kiwane aksara

- Taling-Tarung (swara o), panulisane ana ing sisih kiwa lan tengene aksara
- Sandhangan Panyigeg Wanda
 - Wignyan (sesigege **ha**), panulisane ana ing sisih tengene aksara
 - Layar (sesigege **ra**), panulisane ana ing sadhuwure aksara
 - Cecak (sesigege **nga**), panulisane ana ing sadhuwure aksara
 - Pangkon (panyigeg aksara paten ing pungkasan tembung, kajaba aksara **ha**, **ra**, lan **nga**), panulisane ana ing sisih tengene aksara
- Sandhangan Wyanjana
 - Cakra (panjingan **ra**), panulisane ana ing ngisor lan langsung digandheng kano aksarane
 - Keret (panjingan **re**), panulisane ana ing ngisor lan langsung digandheng kano aksarane
 - Pengkal (panjingan **ya**), panulisane ana ing ngisor lan langsung digandheng kano aksarane

BAB IV Panulise Ukara Mawa Aksara Jawa

- Pada adeg-adeg (nulis bab anyar)
- Pada lingssa (tandha koma)
- Pada lungsi (tandha titik)
- Pangkon lan pada lingssa (tandha titik lan paten)
- Pada pangkat (tandha titik loro lan tandha pethik) tumrap ukara langsung

BAB IV

PEMBAHASAN DESAIN

4.1 Proses Desain

4.1.1 Sistem Permainan

Sistem permainan merupakan aspek penting dalam perancangan *board game*, karena dapat menentukan bagaimana penyampaian materi dapat diterima oleh target audiens. Target usia pemain adalah usia 8 – 10 tahun, namun tidak menutup kemungkinan dapat dimainkan oleh usia di atasnya. Jika permainan ini dimainkan oleh tingkatan usia yang lebih dewasa, tingkat penyelesaian masalahnya menjadi lebih mudah. Jumlah pemain yang ditetapkan adalah antara 2–4 pemain. Jumlah pemain ini mempertimbangkan dengan waktu giliran laju karena karakter anak-anak kurang sanggup untuk menunggu giliran terlalu lama jika jumlah pemainnya melebihi angka tersebut. Berikut adalah perencanaan sistem permainan dalam perancangan *board game* hanacaraka.

a. Skenario Cerita

Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai seorang anak yang bernama Caka, Ara, Hana, dan Caca yang sedang menghabiskan waktu luang pada saat liburan sekolah. Salah satu hal yang mereka lakukan adalah berlibur ke kampung halaman. Banyak hal bermanfaat yang bisa didapatkan salah satunya adalah bermain sambil belajar. Pada suatu malam sebelum tidur, mereka meminta dongeng pada sang paman namun menginginkan dongeng yang baru yang belum pernah didengar sebelumnya. Sang paman yang merupakan orang jawa akhirnya bercerita tentang asal usul terciptanya aksara jawa sekaligus mengenalkan pada aksara jawa. Cerita tersebut membuat semua anak penasaran dan ingin mengetahui seperti apa aksara jawa sebenarnya. Akhirnya paman berjanji supaya esok hari membuat permainan tentang aksara jawa dan mengajak semua keponakannya untuk ikut bermain.

b. Mekanisme Permainan

- * Mekanisme permainan yang diterapkan dalam *board game* ini yaitu :
 - *Dice Rolling*, yaitu menggunakan kocokkan dadu sebagai giliran laju

pemain. Keenam sisi dadu memiliki perwakilan lajunya masing-masing.

- *Roll And Move*, setelah angka keluar dari kocokkan dadu, maka pemain berhak melaju di petak permainan sesuai dengan angka yang tercantum. Dalam sistem *roll and move* tidak ada lajur menuju *finish* atau petak akhir, sehingga permainan terus berlanjut dan pemain terus berjalan berputar mengelilingi petak sesuai angka yang keluar kocokan dadu. Permainan berakhir apabila semua kartu permainan telah dibuka atau pemain ingin menghentikan permainannya.

4.1.2 Preliminary Desain

Preliminary desain merupakan tahapan desain awal yang masih berupa sketsa awal, sketsa kasar, layout *mock up* atau layout sketsa. Dalam tahap ini umumnya sketsa berupa coretan dasar dengan skala kecil yang tetap mempertimbangkan susunan komposisi tata letak. Tahapan ini dikerjakan secara manual untuk mendapatkan gambaran dan komposisi yang sesuai. Walaupun berupa sketsa kasar namun ukuran sebenarnya sudah diperhitungkan secara matang dalam skala yang lebih kecil dibandingkan dengan hasil akhir nanti.

A. Logo Caraka

Logo ini berfungsi sebagai integrasi media permainan Caraka. Integrasi yang terdapat pada seluruh komponen permainan akan menggunakan logo ini. Berikut ini adalah beberapa sketsa alternatif dari logo Caraka.

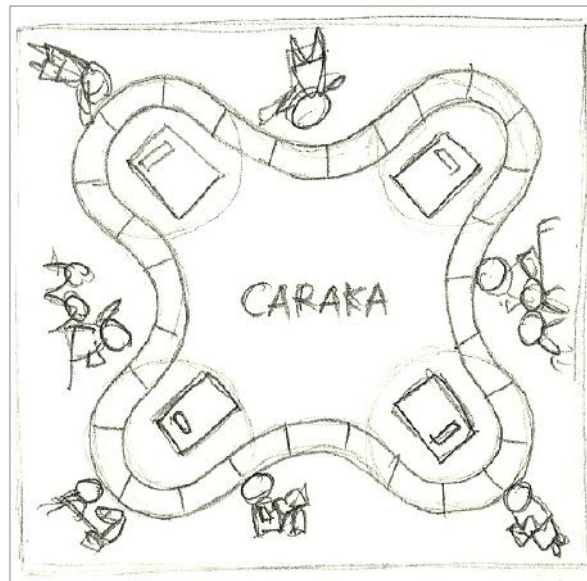


Gambar 4. 1 Sketsa Logo Caraka

Sumber : Fajarizka, 2016

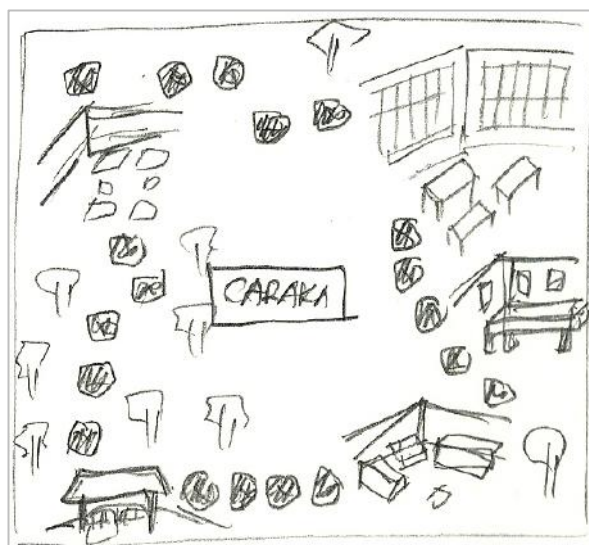
B. Board

Board adalah papan atau alas permainan utama yang digunakan sebagai alas bermain dengan ukuran *community* sehingga para pemain dapat berkelompok mengelilingi area *main board*. Pada tahap ini desain yang dihasilkan adalah layout alur sebagai jalur utama jalannya permainan. Selain itu mendesain ilustrasi pendukung yang disesuaikan dengan tema permainan. Berikut ini adalah sketsa alternatif *board*.



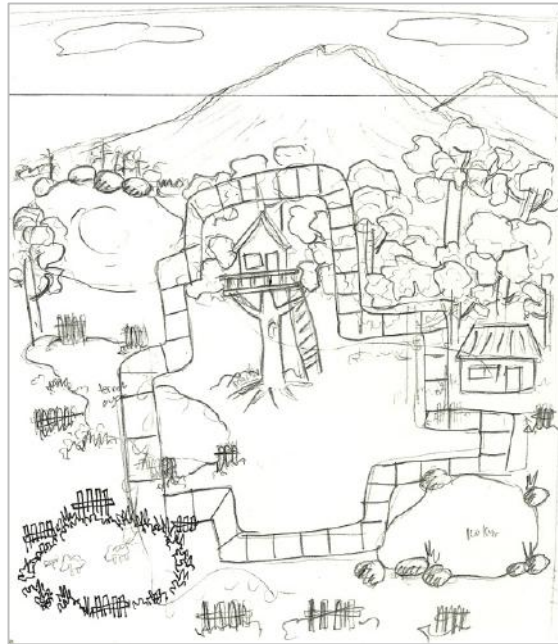
Gambar 4. 2 Sketsa alternatif layout board 1

Sumber : Fajarizka, 2016



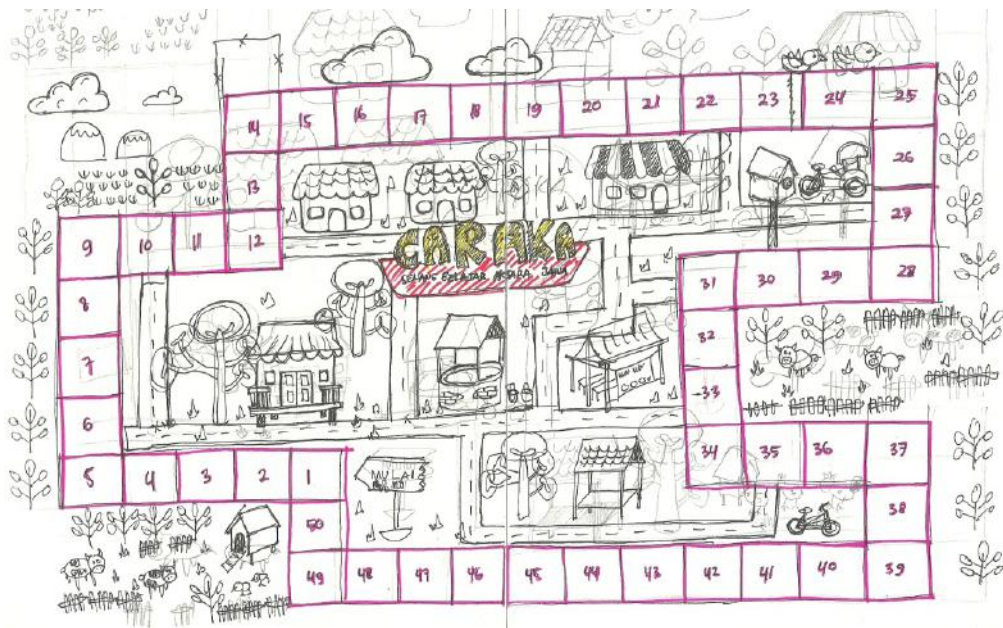
Gambar 4. 3 Sketsa alternatif layout board 2

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 4 Sketsa alternatif layout board 3

Sumber : Fajarizka, 2016



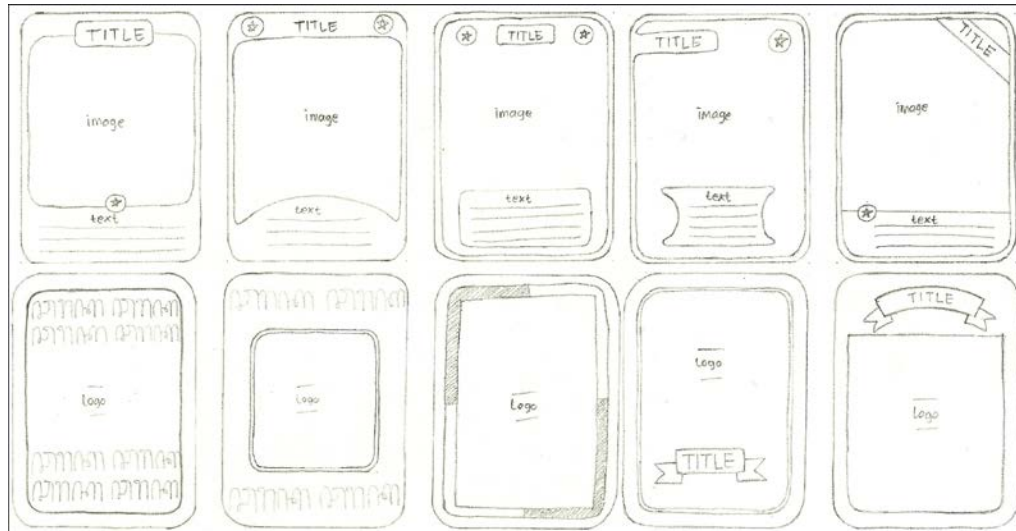
Gambar 4. 5 Sketsa alternatif layout board 4

Sumber : Fajarizka, 2016

C. Kartu

Kartu permainan terdiri dari 3 jenis kartu yaitu kartu baca, kartu tulis, dan kartu caraka. Kartu baca berisi pertanyaan membaca dalam sebuah kata yang berupa aksara jawa. Kartu tulis berisi perintah menulis sebuah kata ke dalam

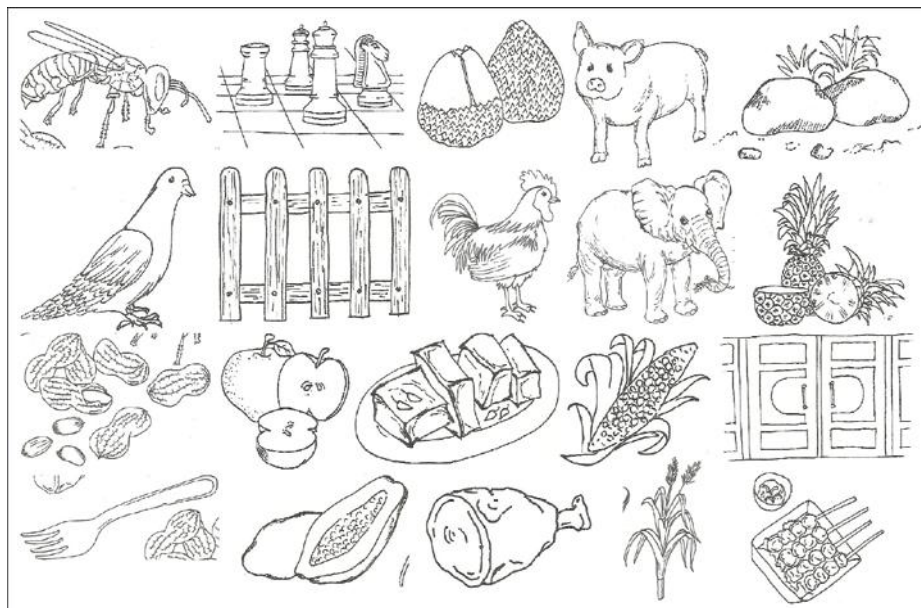
bentuk aksara jawa. Kartu caraka berisi pertanyaan membaca aksara jawa tunggal. Desain bagian depan kartu terdiri dari elemen pertanyaan dan ilustrasi, seperti pada tampilan sketsa berikut ini.



Gambar 4. 6 Sketsa layout kartu bagian depan dan belakang

Sumber : Fajarizka, 2016

Pada permainan ini kartu menjadi bagian terpenting karena dalam kartu ini berisi perintah yang mampu mengolah kembali daya ingat pemain. Selain itu pada setiap kartu disertai ilustrasi untuk memudahkan pemain membaca pertanyaan. Berikut adalah sketsa dari ilustrasi yang akan mengisi layout kartu.

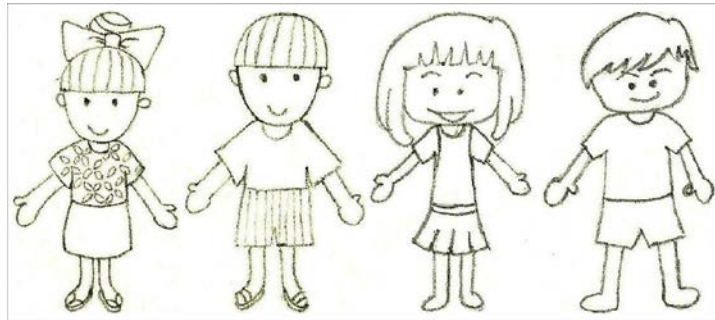


Gambar 4. 7 Sketsa ilustrasi kartu

Sumber : Fajarizka, 2016

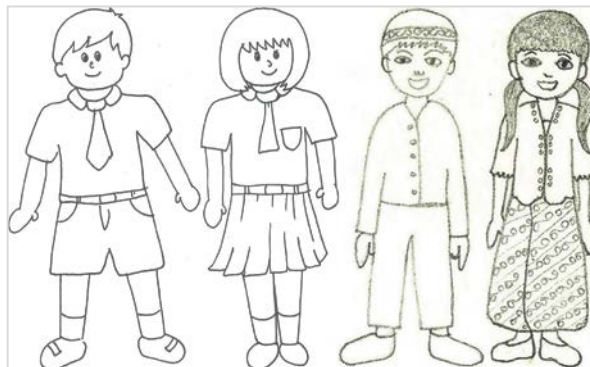
D. Karakter

Karakter dapat berfungsi sebagai salah satu identitas pada permainan ini. Berupa tokoh anak-anak dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan untuk menandakan bahwa permainan ini tidak ada perbedaan *gender*. Karakter juga dapat digunakan pada komponen permainan yang lain sebagai ilustrasi pendukung. Berikut adalah sketsa dari perencanaan karakter.



Gambar 4. 8 Sketsa karakter 1

Sumber : Fajarizka, 2016



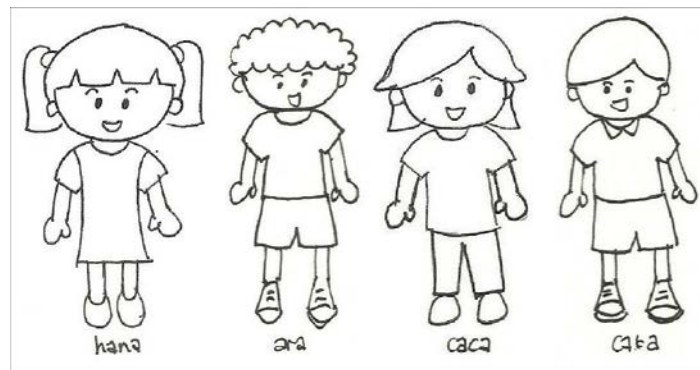
Gambar 4. 9 Sketsa karakter 2

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 10 Sketsa karakter 3

Sumber : Fajarizka, 2016

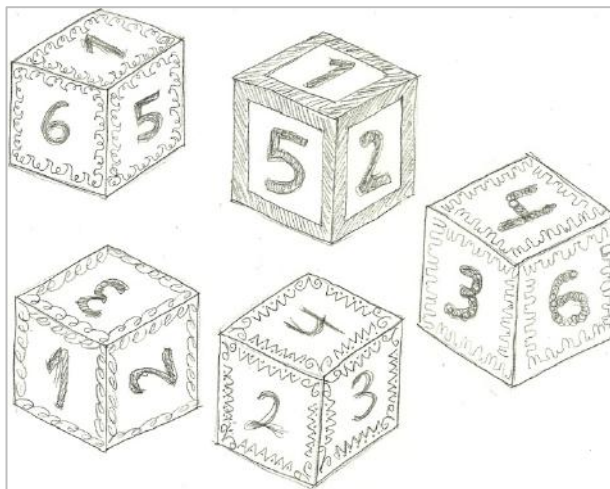


Gambar 4. 11 Sketsa karakter 4

Sumber : Fajarizka, 2016

E. Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan laju angka permainan. Dadu terdiri dari 6 sisi dengan angka 1-6 dan digunakan untuk menentukan jumlah laju pada petak dalam permainan. Permainan ini hanya menggunakan satu buah dadu saja dengan ukuran setiap sisinya 3cm. Gambar di bawah ini merupakan sketsa alternatif dadu yang digunakan sebagai salah satu komponen permainan.



Gambar 4. 12 Sketsa dadu

Sumber : Fajarizka, 2016

F. Pion

Pion merupakan tanda laju pemain yang diwakili oleh benda kecil berkarakter untuk bergerak di area papan permainan. Desain pion harus dibuat menarik agar memudahkan pemain saat mencari pion di area permainan. Berikut ini merupakan sketsa alternatif pion.

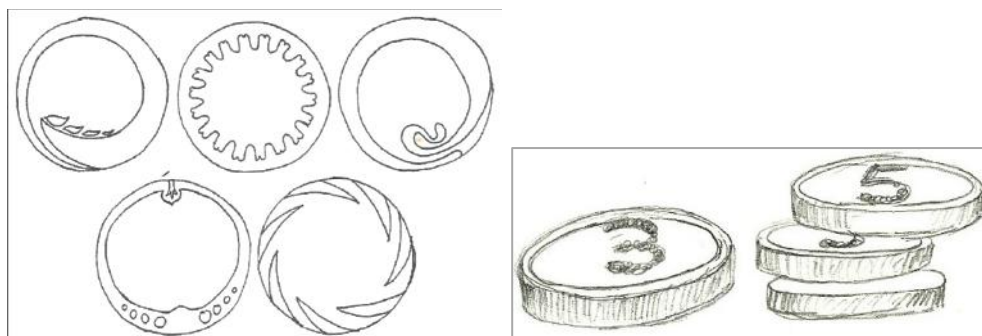


Gambar 4. 13 Sketsa bentuk pion

Sumber : Fajarizka, 2016

G. Gift Poin

Gift poin digunakan sebagai hadiah bagi pemain yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Bentuk poin dirancang seragam agar mudah dibawa oleh pemain dan tertata rapi saat disimpan dalam packaging. Berikut ini merupakan sketsa bentuk gift poin.

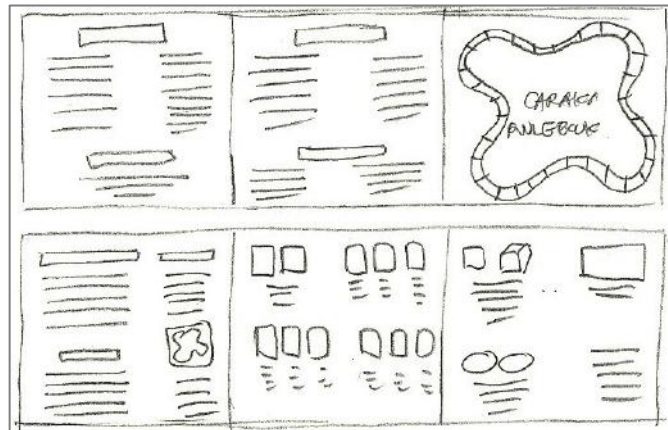


Gambar 4. 14 Sketsa bentuk gift poin

Sumber : Fajarizka, 2016

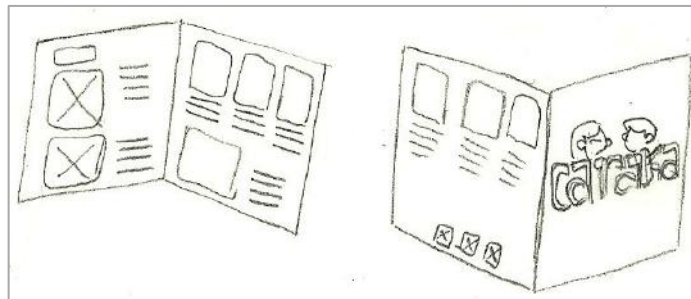
H. Buku Panduan

Dalam permainan ini menyediakan buku panduan sebagai instruksi bagaimana cara menggunakan permainan ini. Walaupun permainan ini mengandung unsur Jawa, namun bahasa yang digunakan pada narasi buku menggunakan Bahasa Indonesia agar tidak terjadi perbedaan pemahaman bagi pemain lain yang berasal dari berbagai daerah. Pendekatan dan gaya bahasa yang digunakan sesuai dengan target usia pemain agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Berikut ini merupakan sketsa layout buku panduan.



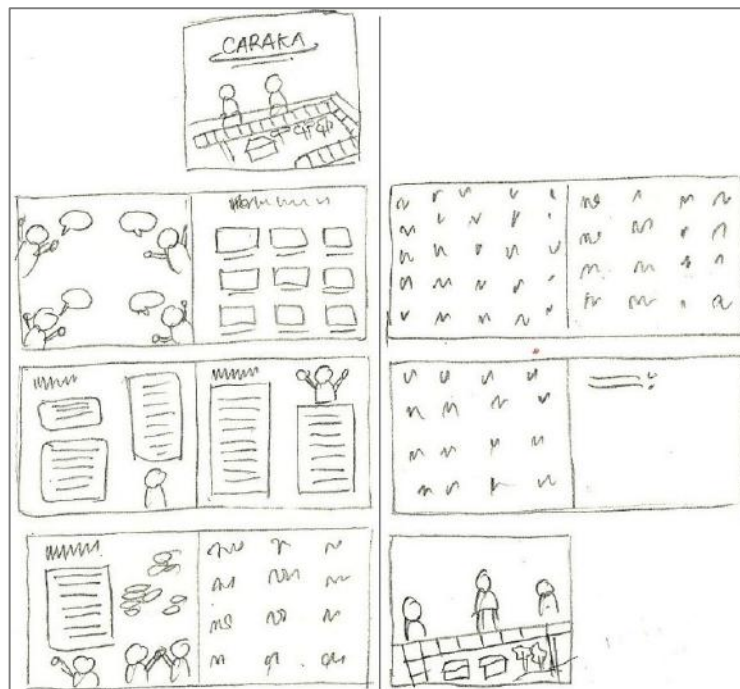
Gambar 4. 15 Sketsa layout buku panduan 1

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 16 Sketsa layout buku panduan 2

Sumber : Fajarizka, 2016

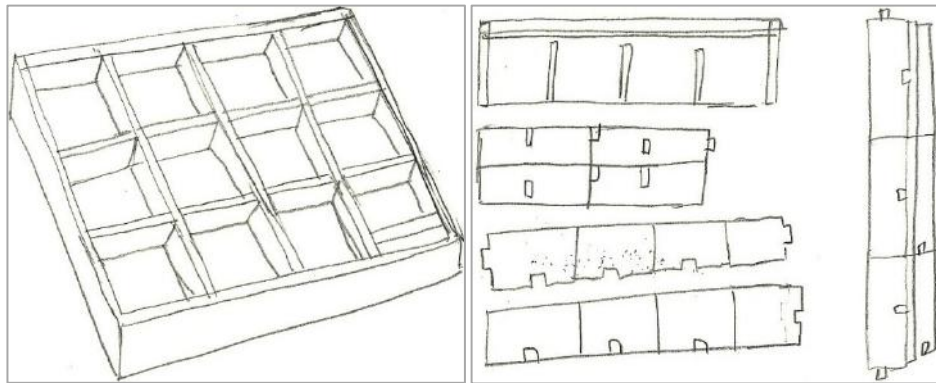


Gambar 4. 17 Sketsa layout buku panduan 3

Sumber : Fajarizka, 2016

I. Packaging

Komponen ini merupakan media pendamping permainan. Ukurannya akan menyesuaikan dengan komponen permainan yang ada di dalamnya antara lain *board*, kartu, pion, dadu, panduan permainan, dan *gift poin*. Berikut ini merupakan sketsa *packaging*.



Gambar 4. 18 Sketsa packaging

Sumber : Fajarizka, 2016

J. Buku Catatan

Buku catatan merupakan media pelengkap yang disediakan untuk membantu kelancaran pada saat bermain. Media ini digunakan ketika pemain menjawab pertanyaan menulis. Berikut ini merupakan sketsa sampul buku catatan.



Gambar 4. 19 Sketsa sampul buku catatan

Sumber : Fajarizka, 2016

4.1.3 Comprehensive Desain

Comprehensive desain merupakan tahap setelah *preliminary* desain yaitu memberikan komposisi, layout, warna, maupun tipografi agar bentuk desain terlihat lebih jelas. Sebagian besar tahap ini sudah ada dalam bentuk digital, dipilih dan siap untuk proses finishing untuk tahap selanjutnya.

A. Logo

Logo disini dapat diterapkan pada semua komponen permainan. Desain terpilih menggunakan logo yang terlihat kontras dan menimbulkan kesan untuk mengajak bermain. Berikut merupakan desain alternatif logo.



Gambar 4. 20 Alternatif logo Caraka

Sumber : Fajarizka, 2016

B. Board

Pada tahap ini desain yang dihasilkan adalah dari proses digital layout. Seluruh elemen sudah tampak jelas mulai dari *environment*, ilustrasi, karakter, pewarnaan, dan logo permainan. Berikut ini adalah hasil digital alternatif *board*.





Gambar 4. 21 Alternatif layout board

Sumber : Fajarizka, 2016

C. Kartu

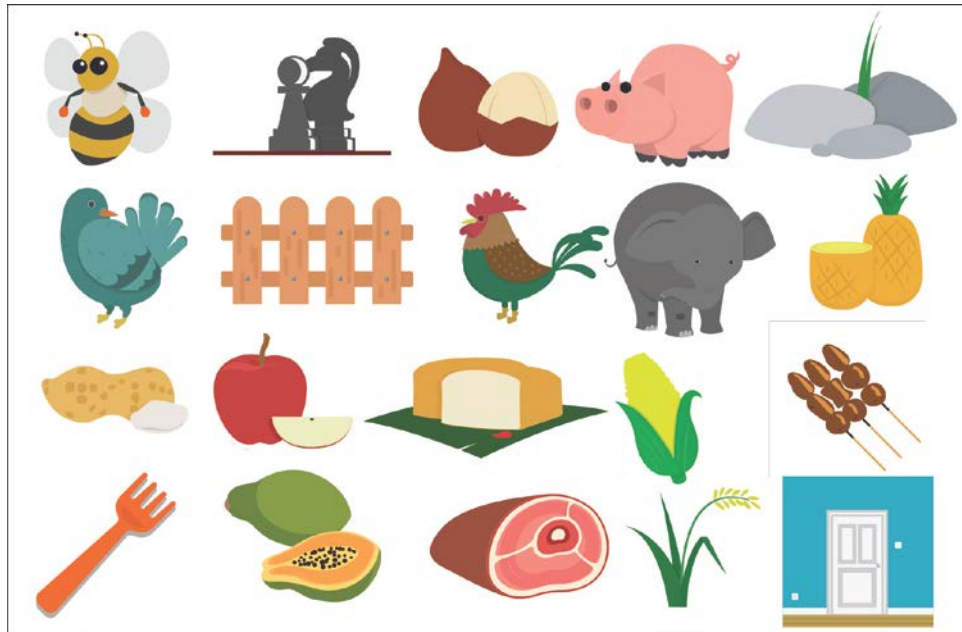
Setelah membuat alternatif sketsa layout kartu bagian depan dan belakang, tahap selanjutnya adalah digitalisasi layout kartu seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 22 Alternatif layout kartu

Sumber : Fajarizka, 2016

Selain itu seluruh sketsa ilustrasi kartu juga melalui proses digitalisasi dengan memberikan warna yang nantinya akan siap untuk dicantumkan pada layout kartu. Berikut ini adalah hasil dari digitalisasi ilustrasi untuk kartu.



Gambar 4. 23 Ilustrasi kartu

Sumber : Fajarizka, 2016

D. Karakter

Pada tahap ini karakter memiliki ciri khas yang berbeda pada setiap alternatifnya. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan saat pemilihan untuk final desain yang sesuai dengan karakter pengguna dan tema permainan. Berikut adalah alternatif desain karakter.



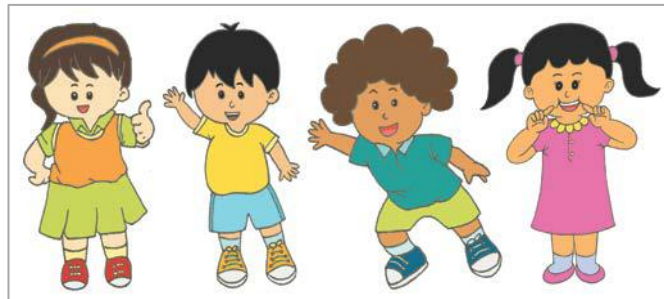
Gambar 4. 24 Alternatif Karakter 1

Sumber : Fajarizka, 2016



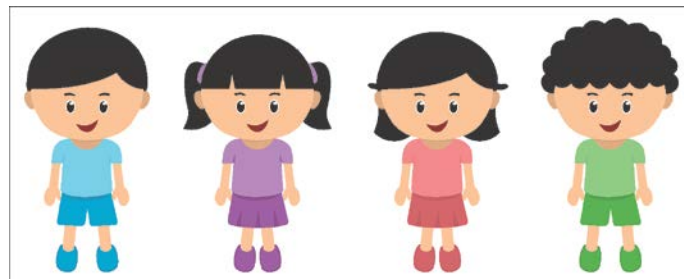
Gambar 4. 25 Alternatif Karakter 2

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 26 Alternatif Karakter 3

Sumber : Fajarizka, 2016

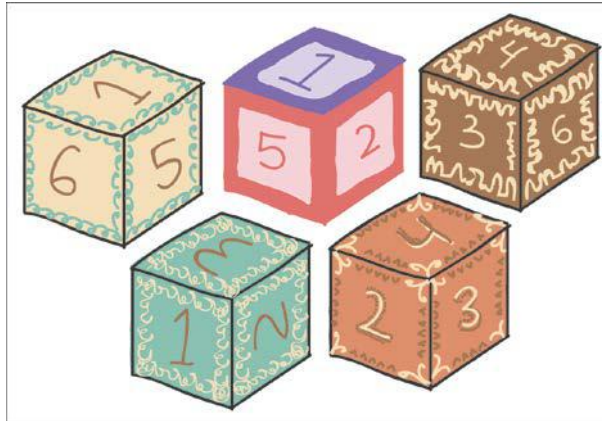


Gambar 4. 27 Alternatif Karakter 4

Sumber : Fajarizka, 2016

E. Dadu

Dadu terdiri dari 6 sisi dengan angka 1-6 dan digunakan untuk menentukan jumlah laju pada petak dalam permainan. Ukuran dadu dibuat lebih besar dari pada ukuran dadu pada umumnya yaitu 3 cm^2 setiap sisinya. Agar saat dadu berada di area *board* mudah terbaca angkanya. Di bawah ini merupakan alternatif layout dadu.

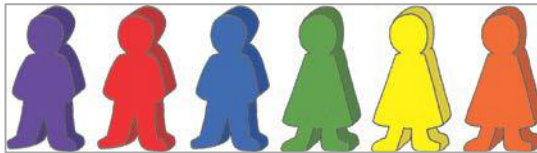


Gambar 4. 28 Alternatif Dadu

Sumber : Fajarizka, 2016

F. Pion

Desain pion dibuat semenarik mungkin untuk menambah minat pengguna saat bermain. Beberapa dari alternatif pion menggunakan karakter permainan agar seolah-olah karakter tersebut adalah diri dari setiap pemain. Pada tahap ini penulis juga mulai mempertimbangkan bahan yang sesuai untuk pembuatan pion. Berikut ini adalah alternatif pion.



Gambar 4. 29 Alternatif Pion 1

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 30 Alternatif Pion 2

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 31 Alternatif Pion 3

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 32 Alternatif Pion 4

Sumber : Fajarizka, 2016

G. Gift Poin

Pada tahap ini proses digitalisasi gift poin yaitu memberi *line art* dan pemilihan warna.



Gambar 4. 33 Alternatif gift poin

Sumber : Fajarizka, 2016

H. Buku Panduan

Alternatif layout buku panduan :



Gambar 4. 34 Alternatif layout buku panduan 1

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 35 Alternatif layout buku panduan 2

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 36 Alternatif layout buku panduan 3

Sumber : Fajarizka, 2016

Konten utama pada buku panduan permainan adalah :

1. Perkenalan karakter
2. Daftar perlengkapan permainan
3. Persiapan
4. Alur permainan
5. Mini aksara jawa

I. Buku Catatan

Pada buku catatan desain sampul dibuat sederhana dengan memberikan elemen yaitu logo dan karakter.



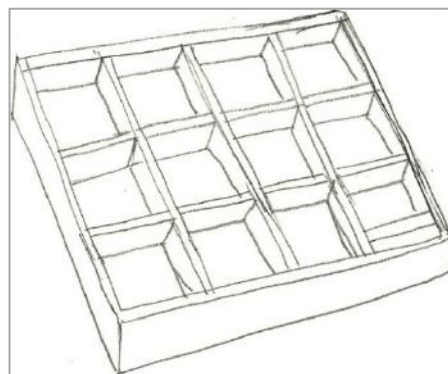
Gambar 4. 37 Layout cover buku catatan

Sumber : Fajarizka, 2016

J. Packaging

Pada tahap ini akan dijabarkan mengenai proses pembuatan packaging mulai dari perencanaan sketsa, pemilihan bahan dan ukuran, serta foto pada saat proses pembuatan.

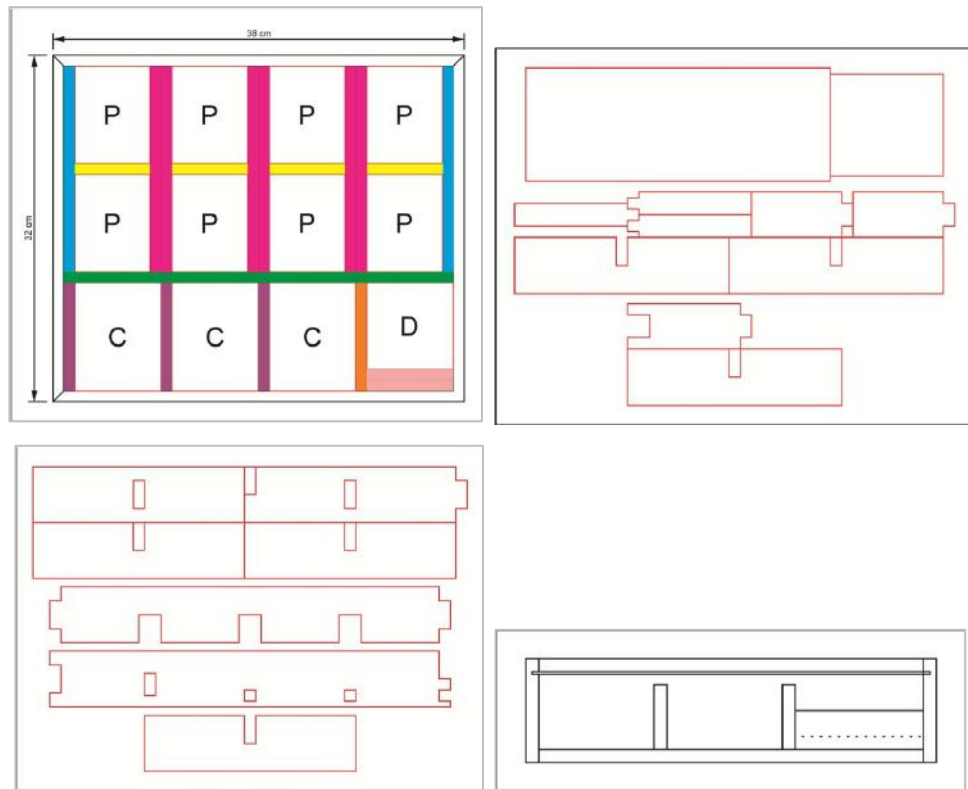
1. Tahap yang pertama adalah membuat sketsa packaging berdasarkan jumlah kebutuhan komponen permainan, antara lain 1 set kartu caraka, 1 set kartu baca, 1 set kartu tulis, 8 buah pion, 2 buah dadu, 18 buah *gift* poin, 1 buah buku panduan, 1 buah buku catatan, dan 1 buah papan permainan. Seluruh komponen tersebut harus berada dalam satu wadah yang aman dan tahan lama, sehingga didesain packaging seperti pada gambar sketsa berikut ini.



Gambar 4. 38 Sketsa packaging

Sumber : Fajarizka, 2016

2. Setelah membuat sketsa tahap berikutnya adalah menjadikan sketsa tersebut dalam bentuk digital untuk menguraikan satu persatu rangka agar memudahkan saat melakukan proses pemotongan kayu nantinya.



Gambar 4. 39 Digitalisasi rangka

Sumber : Fajarizka, 2016

3. Setelah digitalisasi rangka tahap selanjutnya adalah proses planner kayu, yaitu proses mengurangi ketebalan kayu dari 15 mm menjadi 10 mm. Proses ini menjadi acuan utama untuk memperkirakan ukuran cetak selanjutnya.



Gambar 4. 40 Proses planner kayu

Sumber : Fajarizka, 2016

4. Tahap selanjutnya yaitu memotong kayu sesuai pola dengan menggunakan mesin laser *cut*.



Gambar 4. 41 Memotong kayu sesuai pola

Sumber : Fajarizka, 2016

5. Hasil jadi setelah pemotongan dengan laser *cut*.

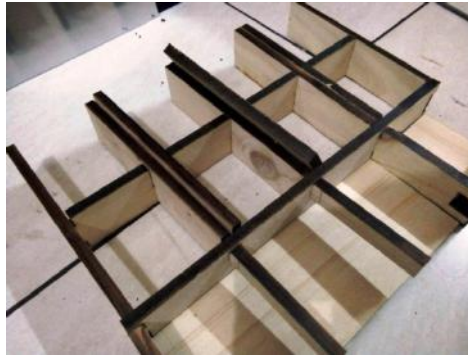


Gambar 4. 42 Potongan kayu

Sumber : Fajarizka, 2016

6. Setelah kayu dipotong sesuai pola dan ukuran, langkah selanjutnya yaitu merangkai menjadi setiap potongan menjadi sekat sekat.





Gambar 4. 43 Menggabungkan potongan kayu

Sumber : Fajarizka, 2016

7. Selanjutnya memasang potongan tepi kayu mengelilingi sekat sehingga menjadi box.



Gambar 4. 44 Memasang kayu mengelilingi sekat

Sumber : Fajarizka, 2016

8. Memasang penutup kotak dengan akrilik yang sudah diukur sebelumnya sesuai ukuran kotak.



Gambar 4. 45 Memasang penutup kotak

Sumber : Fajarizka, 2016

9. Hasil jadi *packaging*.



Gambar 4. 46 Packaging Caraka

Sumber : Fajarizka, 2016

Dikarenakan beberapa komponen permainan terbuat dari kayu, untuk menjaga kualitas bahan lebih tahan lama maka diberikan bantalan yang dapat menjepit komponen didalamnya. Sehingga ketika dibawa isinya tidak terguncang. Proses pembuatannya seperti pada penjelasan berikut ini.

1. Memotong gabus dengan ketebalan 2cm sesuai ukuran kotak yaitu 7x9 cm sebanyak 8 buah.



Gambar 4. 47 potongan gabus

Sumber : Fajarizka, 2016

2. Memberi lapisan pada gabus dengan membalutkan busa angin yang memiliki ketebalan 5 mm.



Gambar 4. 48 Lapisan 1 : busa angin 5mm

Sumber : Fajarizka, 2016

3. Setelah gabus dilapisi dengan busa angin, langkah selanjutnya adalah melapisi seluruh permukaan dengan kain beludru.



Gambar 4. 49 Lapisan 2 : kain beludru

Sumber : Fajarizka, 2016

4. Setelah seluruhnya terlapisi, maka langkah terakhir adalah memasukkan gabus – gabus tersebut pada kotak seperti pada Gambar 4.47. Agar menambah keselarasan tampilan packaging, maka beberapa kotak yang lain cukup dilapisi dengan kain beludru saja.



Gambar 4. 50 Hasil akhir packaging

Sumber : Fajarizka, 2016

4.1.4 Final Desain

A. Logo

Logo Caraka yang sekaligus menjadi nama dari permainan ini diambil dari kata carakan yang artinya aksara jawa. Visual logo didesain semenarik mungkin untuk permainan anak – anak oleh karena itu tampilan visual dipilih dengan warna yang kontras dan ceria. Berikut ini merupakan final desain logo permainan Caraka.



Gambar 4. 51 Final desain logo Caraka

Sumber : Fajarizka, 2016

B. Board

Board merupakan media utama dan sekaligus menjadi alas bermain. Ukuran board adalah 58 x 35 cm yang bisa dilipat menjadi dua bagian. Eksekusi media yang terpilih adalah karton dengan ketebalan 3 mm agar kaku dan tidak mudah rusak. Visual board dicetak pada kertas *ruster* yang digunakan untuk melapis *board*. Ragam alternatif visual yang didesain diperoleh melalui riset serta studi komparator dan kompetitor media lainnya. Melalui proses asistensi akhirnya terpilih *layout board* utama seperti gambar di bawah ini.

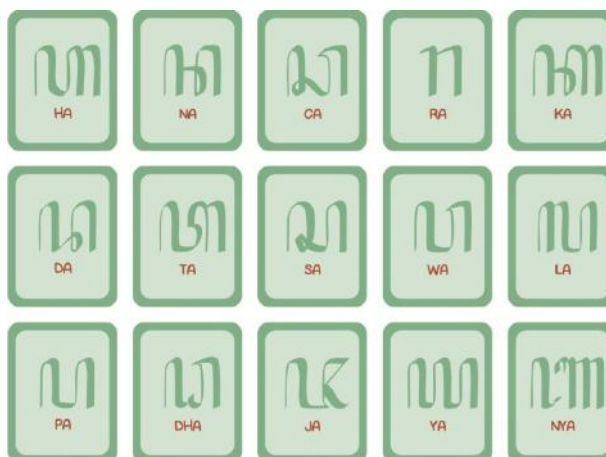


Gambar 4. 52 Final desain board

Sumber : Fajarizka, 2016

C. Kartu

Kartu Caraka berisi aksara jawa dasar dengan 1 huruf setiap kartu. Kartu ini sebagai tujuan awal menuntun belajar membaca aksara jawa. Di bawah ini adalah final desain layout Kartu Caraka.



Gambar 4. 53 Final desain kartu caraka

Sumber : Fajarizka, 2016

Kartu baca berisi perintah untuk untuk membaca aksara jawa. Agar pemain mudah membaca dan mengingat hurufnya, maka dibantu dengan ilustrasi yang ada pada kartu tersebut. Kartu Baca diperoleh jika pemain berhenti di petak warna merah ungu. Gambar di bawah ini adalah final desain layout kartu baca.



Gambar 4. 54 Final desain kartu baca

Sumber : Fajarizka, 2016

Kartu tulis berisi ilustrasi dan tulisan yang sesuai dengan ilustrasi pada kartu tersebut. Pada kartu ini pemain berlatih untuk menulis ke dalam bentuk aksara

jawa. Kartu tulis diperoleh jika pemain berhenti di petak yang berwarna merah muda. Di bawah ini adalah final desain layout Kartu Tulis.



Gambar 4. 55 Final desain kartu tulis

Sumber : Fajarizka, 2016



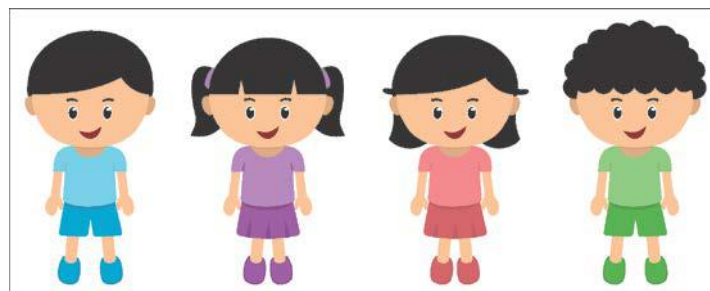
Gambar 4. 56 Prototype kartu caraka, kartu baca, dan kartu tulis

Sumber : Fajarizka, 2016

Seluruh kartu dicetak pada kertas *art paper* 260gsm dengan ukuran 7x9 cm. Pemotongan setiap kartu dilakukan secara manual menggunakan *cutter* dengan *shape round* pada setiap sudutnya agar tidak melukai tangan pemain saat digunakan.

D. Karakter

Desain karakter terpilih adalah empat orang anak bernama Caka, Hana, Caca, dan Ara yang memiliki bentuk tubuh dan ekspresi wajah sama dengan tujuan agar pemain tidak kesulitan untuk mengenali setiap karakter. Untuk mengenali lebih mudah pada setiap karakter, desainer memberikan warna pakaian dan bentuk rambut yang berbeda pada setiap karakter.

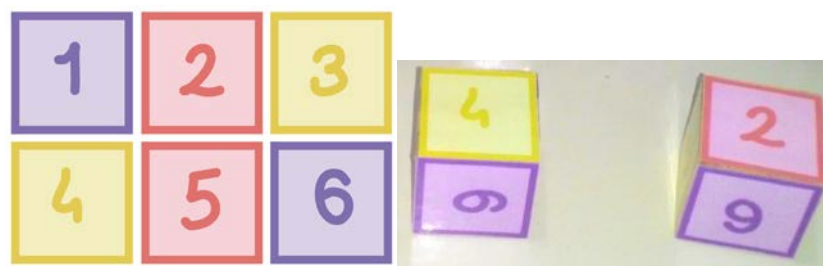


Gambar 4. 57 Final desain karakter

Sumber : Fajarizka, 2016

E. Dadu

Dadu didesain khusus menggunakan angka untuk memudahkan membaca nilai angka. Material dasar yang digunakan adalah kayu pinus dengan dimensi 9 cm^3 . Warna yang digunakan pada dadu mengambil beberapa warna yang sering terlihat pada desain komponen lain yaitu ungu, merah muda, dan kuning. Desain layout dadu dibuat sangat sederhana agar ketika dadu dilemparkan di atas *board* tampak kontras dari visual *board* dan mudah terlihat. Berikut ini hasil final layout dadu.



Gambar 4. 58 Final desain layout dadu

Sumber : Fajarizka, 2016

F. Pion

Pion atau bidak pada permainan ini digunakan sebagai tanda kepemilikan pemain. Pion ini memiliki ukuran tinggi 6,5 cm dengan diameter alas 3,5 cm.

Eksekusi media yang terpilih adalah kayu jatilondo atau kayu pinus yang dilapis stiker bontak dengan visual mengambil dari desain karakter. Bentuk yang diambil adalah bentuk sederhana dari ikon laki-laki dan perempuan untuk memberikan pesan bahwa pengguna permainan ini tidak ada perbedaan jenis kelamin. Berikut ini adalah final desain pion. Tampilan visual didesain dengan karakter manusia yang memiliki wajah sama namun diberikan perbedaan pada jenis kelamin dan atributnya seperti warna baju dan bentuk rambut.



Gambar 4. 59 Final desain pion

Sumber : Fajarizka, 2016

G. Gift Poin

Gift poin digunakan sebagai hadiah setelah pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Poin terbagi menjadi 3 warna sesuai dengan warna kartu. Bentuk poin dirancang seragam agar tertata rapi saat disimpan dalam *packaging* maupun pada saat dimainkan. Berikut adalah final desain *gift poin* beserta prototipenya.



Gambar 4. 60 Final desain gift poin

Sumber : Fajarizka, 2016

H. Buku Panduan

Buku panduan bermain diciptakan sebagai panduan instruktur ketika akan memulai permainan. Buku panduan dicetak di kertas *art paper* 190 gsm dengan ukuran 14x14 cm. Dalam buku ini terdapat pengenalan karakter, komponen permainan, persiapan dan memulai laju, alur permainan, peraturan selama permainan berlangsung, serta mini pepak aksara Jawa. Berikut ini merupakan final desain buku panduan.



Gambar 4. 61 Desain cover buku panduan

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 62 Tampilan halaman pengenalan karakter dan perlengkapan bermain

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 63 Tampilan halaman persiapan dan alur permainan

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 64 Tampilan halaman akhir permainan dan aksara hanacaraka

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 65 Tampilan halaman aksara datasawala dan padhajayanya

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 66 Tampilan halaman aksara magabathanga

Sumber : Fajarizka, 2016

I. Buku Catatan

Buku catatan berfungsi sebagai media untuk menulis dan menunjukkan hasil jawaban pemain kepada pemain lain. Ukuran buku catatan adalah 19x13,5cm.



Gambar 4. 67 Final desain sampul buku catatan

Sumber : Fajarizka, 2016

J. Packaging

Komponen ini merupakan media pendamping permainan. Ukurannya menyesuaikan dengan komponen permainan yang ada di dalamnya. Komponen permainan yang masuk ke dalam *packaging* antara lain 8 buah pion, 1 set kartu caraka, 1 set kartu baca, 1 set kartu tulis, 2 buah dadu, 8 buah *gift poin*, 1 buah buku panduan, 1 buah buku catatan, dan 1 buah *board*. Berikut ini adalah prototype *packaging* Caraka.



Gambar 4. 68 Prototype packaging

Sumber : Fajarizka, 2016



Gambar 4. 69 Prototype packaging

Sumber : Fajarizka, 2016

4.2 Hasil Uji Coba Caraka

Untuk menguji laju permainan, penulis melakukan percobaan dengan audiens. Tujuan uji coba adalah untuk memastikan bahwa tidak ada satu elemen permainan yang terlewatkan dan audiens dapat berinteraksi dengan mekanisme permainan tersebut. Uji coba ini penulis dapat menguji keefektifan media, penyampaian materi, serta memperbaiki desain sebelumnya. Berikut ini akan dijelaskan mengenai hasil pengamatan dari uji permainan beserta kesimpulannya.

Uji Coba 1



Gambar 4. 70 Layout desain 1

Sumber : Fajarizka, 2016

1. Setelah penulis membacakan peraturan permainan, sistem permainan dapat dijalankan oleh para pemain tanpa kesalahan dalam mengambil kartu sesuai warna petak.
- Pendamping pemain harus memahami terlebih dahulu isi dari panduan permainan dengan teliti karena pendamping merupakan pengontrol jalannya permainan.

2. Pemain dapat mengikuti alur petak tanpa mengalami kesulitan. Pemain juga bisa memutuskan ketika berhenti di petak dan harus mengambil kartu yang sesuai dengan warna petak.
→ Bentuk petak tetap dipertahankan namun akan lebih baik apabila diberi nomor pada setiap petak. Pemain dapat menghitung laju sesuai angka pada dadu.

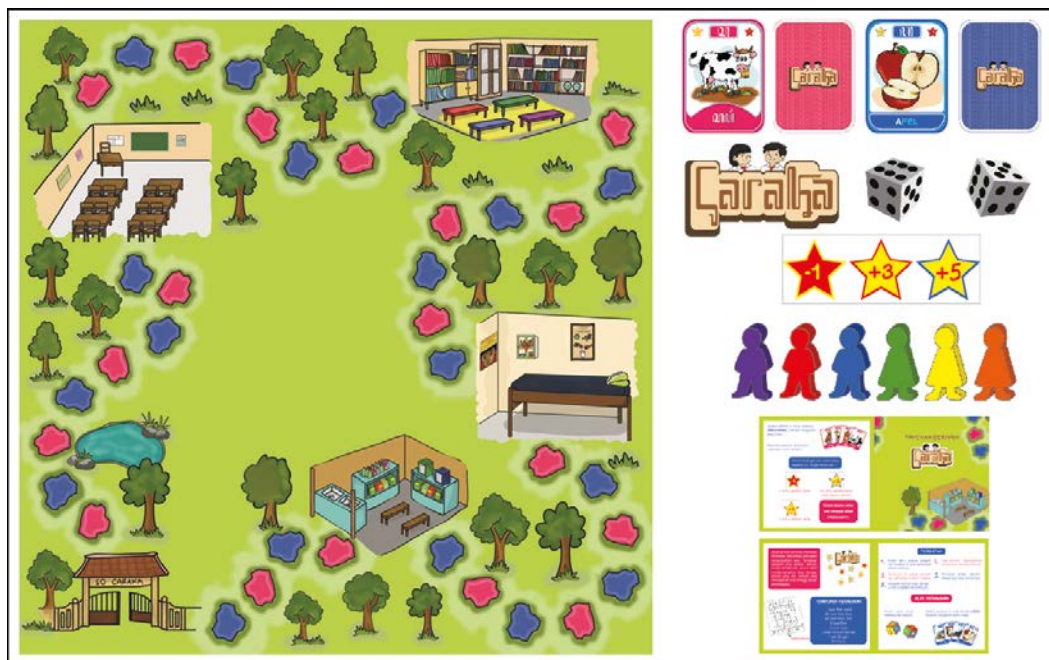
3. Keterbacaan huruf pada kartu jelas, hal ini terbukti dengan lancarnya audiens membaca kata pada kartu. Sese kali pemain menanyakan bentuk aksara jawa yang sulit diingat. Pemahaman materi masih jauh dari target karena pemain masih banyak yang belum hafal dengan bentuk aksara jawa.
→ Ukuran dan jenis font yang digunakan pada kartu sudah sesuai. Pendamping harus menjelaskan ciri-ciri bentuk aksara jawa yang ditanyakan. Pemahaman materi dapat diukur dari jawaban benar atau tidaknya pada Kartu Baca dan Kartu Tulis.

4. Sistem *Gift* poin berjalan lancar. Akan tetapi pemain masih belum bisa mengumpulkan poin dengan maksimal dikarenakan kemampuan membaca yang kurang
→ Sistem gift poin tetap dipertahankan. Namun perlu diolah kembali mengenai cara mendapatkannya mengingat banyaknya pemain yang merasa dirinya kurang pintar sehingga ada rasa sedikit malas dan putus asa untuk mencoba kembali.

5. Pemain dapat dengan mudah membaca angka dadu tanpa harus menghitung titik dadu terlebih dahulu.
→ Bentuk dan warna akan tetap dipertahankan. Namun untuk rencana selanjutnya akan didesain dadu yang lebih berwarna dan kontras

6. Antusias para pemain dapat bertahan sampai bisa mengumpulkan *gift* poin sebanyak mungkin. Hal ini hanya berlaku bagi pemain yang kemampuannya baik
- diperlukan cara yang lebih mudah agar pemain mampu memahami materi dan mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.

Uji Coba 2



Gambar 4. 71 Layout Desain 2

Sumber : Fajarizka, 2016

1. Setelah penulis membacakan peraturan permainan, sistem permainan dapat dijalankan oleh para pemain tanpa kesalahan dalam mengambil kartu sesuai warna petak.
- Pendamping pemain harus memahami terlebih dahulu isi dari panduan permainan dengan teliti karena pendamping merupakan pengontrol jalannya permainan.

2. Pemain dapat mengikuti alur petak tanpa mengalami kesulitan. Pemain juga bisa memutuskan ketika berhenti di petak dan harus mengambil kartu yang sesuai dengan warna petak.
→ Bentuk petak tetap dipertahankan namun akan lebih baik apabila diberi nomor pada setiap petak. Selain itu ukuran petak lebih baik diperbesar agar tidak rancu dengan desain *environment*.
3. Keterbacaan huruf pada kartu jelas, hal ini terbukti dengan lancarnya audiens membaca kata pada kartu. Sese kali pemain menanyakan bentuk aksara jawa yang sulit diingat. Pemahaman materi masih jauh dari target karena pemain masih banyak yang belum hafal dengan bentuk aksara jawa.
→ Ukuran dan jenis font yang digunakan pada kartu sudah sesuai. Pendamping harus menjelaskan ciri-ciri bentuk aksara jawa yang ditanyakan. Pemahaman materi dapat diukur dari jawaban benar atau tidaknya pada Kartu Baca dan Kartu Tulis.
4. Sistem *Gift* poin berjalan lancar. Akan tetapi pemain kurang setuju dengan pengurangan nilai.
→ Sistem gift poin tetap dipertahankan. Namun perlu dipertimbangkan kembali mengenai pengurangan dan penambahan pada poin agar tidak menurunkan semangat pemain.
5. Pemain dapat dengan mudah membaca angka dadu tanpa harus menghitung titik dadu terlebih dahulu.
→ Bentuk dan warna akan tetap dipertahankan. Namun untuk rencana selanjutnya akan didesain dadu yang lebih berwarna dan kontras
6. Antusias para pemain menurun dibandingkan pada saat menggunakan desain dan rancangan permainan sebelumnya terutama ketika mendapat pengaruh dari gift poin, Selain itu bentuk pion juga perlu dirubah agar terlihat menonjol di area permainan

→ Desainer harus memgolah kembali sistem gift poin yang membuat pemain tetap semangat bermain sampai selesai. Selain itu akan dibuat desain yang lebih baik untuk pion agar mudah terlihat.

Uji Coba 3



Gambar 4. 72 Layout Desain 3

Sumber : Fajarizka, 2016

1. Setelah penulis membacakan peraturan permainan, sistem permainan dapat dijalankan oleh para pemain tanpa kesalahan dalam mengambil kartu sesuai warna petak.
- Pendamping pemain harus memahami terlebih dahulu isi dari panduan permainan dengan teliti karena pendamping merupakan pengontrol jalannya permainan.
2. Pemain dapat mengikuti alur petak tanpa mengalami kesulitan. Pemain juga bisa memutuskan ketika berhenti di petak dan harus mengambil kartu yang sesuai dengan warna petak.

- Bentuk petak tetap dipertahankan namun akan lebih baik apabila diberi nomor pada setiap petak. Selain itu ukuran petak lebih baik diperbesar agar tidak rancu dengan desain *environment*.
3. Keterbacaan huruf pada kartu jelas, hal ini terbukti dengan lancarnya audiens membaca kata pada kartu. Sesekali pemain menanyakan bentuk aksara jawa yang sulit diingat. Pemahaman materi masih jauh dari target karena pemain masih banyak yang belum hafal dengan bentuk aksara jawa.
 - Ukuran dan jenis font yang digunakan pada kartu sudah sesuai. Pendamping harus menjelaskan ciri-ciri bentuk aksara jawa yang ditanyakan. Pemahaman materi dapat diukur dari jawaban benar atau tidaknya pada Kartu Baca dan Kartu Tulis.
 4. Sistem *Gift* poin berjalan lancar. Akan tetapi pemain kurang setuju dengan pengurangan nilai.
 - Sistem gift poin tetap dipertahankan. Namun perlu dipertimbangkan kembali mengenai pengurangan dan penambahan pada poin agar tidak menurunkan semangat pemain.
 5. Pemain dapat dengan mudah membaca angka dadu tanpa harus menghitung titik dadu terlebih dahulu.
 - Bentuk dan warna akan tetap dipertahankan. Namun untuk rencana selanjutnya akan didesain dadu yang lebih berwarna dan kontras
 6. Antusias para pemain menurun dibandingkan pada saat menggunakan desain dan rancangan permainan sebelumnya terutama ketika mendapat pengaruh dari gift poin, Selain itu bentuk pion juga perlu dirubah agar terlihat menonjol di area permainan
 - Desainer harus mengolah kembali sistem gift poin yang membuat pemain tetap semangat bermain sampai selesai. Selain itu akan dibuat desain yang lebih baik untuk pion agar mudah terlihat.

Uji Coba 4



Gambar 4. 73 Layout Desain 4

Sumber : Fajarizka, 2016

1. Setelah penulis membacakan peraturan permainan, sistem permainan dapat dijalankan oleh para pemain tanpa kesalahan dalam mengambil kartu sesuai warna petak.
 - Pendamping pemain harus memahami terlebih dahulu isi dari panduan permainan dengan teliti karena pendamping merupakan pengontrol jalannya permainan.
2. Pemain dapat mengikuti alur petak tanpa mengalami kesulitan. Pemain juga bisa memutuskan ketika berhenti di petak dan harus mengambil kartu yang sesuai dengan warna petak.
 - Bentuk dan warna petak tetap dipertahankan. Pemain sangat menikmati dengan desain yang sedemikian rupa

3. Keterbacaan huruf pada kartu jelas, ilustrasi dengan teknik vektor sangat membantu daya ingat pemain hal ini terbukti dengan lancarnya audiens membaca kata pada kartu. Sesekali pemain menanyakan bentuk aksara jawa yang sulit diingat. Pemahaman materi ada perkembangan walaupun perlahan.

→ Ukuran dan jenis font yang digunakan pada kartu sudah sesuai. Pendamping harus menjelaskan ciri-ciri bentuk aksara jawa yang ditanyakan. Pemahaman materi dapat diukur dari jawaban benar atau tidaknya pada Kartu Baca dan Kartu Tulis.

4. Sistem *Gift* poin berjalan lancar. Pemain gembira ketika bisa menjawab pertanyaan dan mendapatkan poin namun dan juga pemain tidak merasa sedih ketika tidak mendapat poin karena jawabannya kurang tepat

→ Sistem gift poin tetap dipertahankan.

5. Pemain dapat dengan mudah membaca angka dadu karena dibuat numerik dan dengan desain yang kontras dari papan permainan.

→ Bentuk dan warna akan tetap dipertahankan namun akan lebih baik apabila bentuknya lebih rapi terutama pada ujung dan pinggiran dadu.

6. Antusias para pemain menjadi lebih baik dibandingkan pada post test sebelumnya dikarenakan perubahan desain yang signifikan. Selain itu semua komponen tersedia sehingga pemain merasa puas dengan tampilan visual. Pada packaging sangat diminati karena penutup yang terbuat dari akrilik sehingga komponen permainan dapat terlihat.

→ Tampilan visual akan tetap dipertahankan. Pada packaging akan dibuat dengan luaran yang lebih menarik.

Lampiran 1

Kuesioner Pre Riset

Total responden : 100 orang



Hai teman-teman, aku Rizka. Bantu aku jawab pertanyaan di bawah ini ya...

LINGKARI jawaban yang kamu pilih.
Terima kasih...

Nama :
Kelas :
Jenis kelamin : a. Laki-laki b.
Perempuan
Umur :

Minat Dan Kemampuan

1. Uang saku per hari ?
 - a. Rp. 0 – Rp. 1,000
 - b. Rp. 1,100 – Rp 5,000
 - c. Rp. 5,100 – Rp 10,000
 - d. > Rp. 10,000
2. Penghasilan orang tua per bulan ?
 - a. < Rp. 1,000,000
 - b. Rp. 1,100,000 – Rp 5,000,000
 - c. Rp. 5,100,000 – Rp 10,000,000
 - d. > Rp. 10,000,000
3. Urutkan mata pelajaran mulai dari yang paling kamu **suka** ?
 - a. [] Agama
 - b. [] Pkn
 - c. [] Bahasa Indonesia
 - d. [] Matematika
 - e. [] IPA
 - f. [] IPS
 - g. [] Bahasa Inggris
 - h. [] Bahasa daerah
4. Urutkan mata pelajaran mulai dari yang menurutmu paling **sulit** ?
 - a. [] Agama
 - b. [] Pkn
 - c. [] Bahasa Indonesia
 - d. [] Matematika
 - e. [] IPA
 - f. [] IPS
 - g. [] Bahasa Inggris
 - h. [] Bahasa daerah
5. Menurut kamu, materi apa yang paling kamu **suka** dalam pelajaran Bahasa Jawa ?
 - a. Aksara Jawa
 - b. Tembang Macapat
 - c. Ngoko – krama – krama inggil
 - d. Aranan (anak kewan, kembang tanduran, wit-witan, woh-wohan, dll)
6. Menurut kamu, materi apa yang paling kamu **sulit** dalam pelajaran Bahasa Jawa?
 - a. Aksara Jawa
 - b. Tembang Macapat
 - c. Ngoko – krama – krama inggil
 - d. Aranan (anak kewan, kembang tanduran, wit-witan, woh-wohan, dll)
7. Apakah kamu suka dengan materi aksara jawa ?
 - a. Sangat suka
 - b. Suka

- c. Biasa saja
 - d. Tidak suka
8. Apakah kamu hafal semua aksara jawa ?
- a. Sangat hafal
 - b. Hafal
 - c. Cukup hafal
 - d. Tidak hafal
9. Apa yang membuat mu kesulitan menghafal aksara jawa ?
- a. Hurufnya sulit diingat
 - b. Gurunya kurang enak mengajarnya
 - c. Suasana kelas tidak nyaman
 - d. Buku atau media kurang menarik
10. Bagaimana biasanya cara guru mu mengajarkan aksara jawa di kelas ?
- a. Membacakan buku pelajaran
 - b. Memberi alat peraga yang menarik
 - c. Menghafal aksara jawa di pepak
 - d. Memberi cerita Ajisaka (sejarah aksara jawa)
11. Apakah cara pembelajaran yang kamu dapatkan menarik ?
- a. Menarik
 - b. Tidak menarik
12. Apakah kamu merasa kesulitan belajar aksara jawa dengan buku pelajaran dan pepak ?
- a. Iya
 - b. Tidak
13. Mengapa kamu merasa **kesulitan** belajar aksara jawa dengan buku pelajaran dan pepak ?
- a. Semua menggunakan aksara jawa
 - b. Tulisan tidak berwarna dan tidak menarik
 - c. Penjelasan materi sulit dipahami
 - d. Materi yang diberikan sangat banyak
14. Adakah media pembelajaran aksara jawa yang kamu gunakan selain buku pelajaran dan pepak ?
- a. Ada
 - b. Tidak ada
15. Bagaimana menurut mu media pembelajaran aksara jawa yang kamu dapat di sekolah ?
- a. Menarik
 - b. Tidak menarik
16. Menurut mu bagaimana sebaiknya cara belajar aksara jawa yang efektif di sekolah ?
- a. Mencongak
 - b. Mengerjakan soal-soal latihan
 - c. Belajar sambil bermain
 - d. Tanya jawab atau diskusi kelompok
17. Media pembelajaran aksara jawa seperti apa yang membuat mu menarik ?
- a. Buku bergambar (*lanjut ke no.18*)
 - b. Permainan atau game (*lanjut ke no.19*)
 - c. CD interaktif
 - d. Kartun animasi (*lanjut ke no.20*)
18. **Buku bergambar** seperti apakah yang menurut mu menarik ?
- a. Komik berwarna



b. Ensiklopedia bergambar

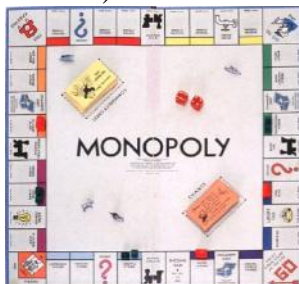


19. **Permainan** seperti apakah yang menurut mu menarik ?

a. Permainan digital (Play Station, nitendo, komputer, game online, game mobile)



b. Permainan konvensional (monopoli, ular tangga, catur, halma)



20. **Kartun animasi** seperti apakah yang menurut mu menarik ?

a. Kartun 2D (Doraemon, Scoobedoo, Tom and Jerry, Dora The Explorer)



b. Kartun 3D (Upin Ipin, Little Krishna, Owl, Masha and The Bear)



Visual (Kriteria Desain)

1. Manakah jenis huruf untuk Judul (Headline) yang menurut mu paling menarik ?

a. Serif

Belajar Aksara Jawa

b. Sans serif

Belajar Aksara Jawa

c. Script

Belajar Aksara Jawa

d. Dekoratif

Belajar Aksara Jawa

2. Manakah jenis huruf untuk isi teks (Body text) yang menurut mu paling menarik dibaca ?

a. Serif

Carita Aji Saka ikunyratakake Aji Saka saka India sing mara ing Tanah Jawa. Banjur Aji Saka ngarang urutan aksara kaya mengkene kanggo mengerti rong panakawanesing setya nganti pati : Dora lan Sembada.

b. Sans serif

Carita Aji Saka ikunyratakake Aji Saka saka India sing mara ing Tanah Jawa. Banjur Aji Saka ngarang urutan aksara kaya mengkene kanggo mengerti rong panakawanesing setya nganti pati : Dora lan Sembada.

c. Script

Carita Aji Saka ikunyratakake Aji Saka saka India sing mara ing Tanah Jawa. Banjur Aji Saka ngarang urutan aksara kaya mengkene kanggo mengerti rong panakawanesing setya nganti pati : Dora lan Sembada.

d. Decoratif

Larita Aji Saka ikunyratakake Aji Saka saka India sing mara ing Tanah Jawa. Banjur Aji Saka ngarang urutan aksara kaya mengkene kanggo mengerti rong panakawanesing setya nganti pati : Dora lan Sembada.

3. Manakah gaya gambar yang paling kamu suka ?

a. Realis



b. Vektor



c. Kartun



d. Manga



4. Manakah desain karakter yang paling menarik ?

a. Hewan



b. Tumbuhan



c. Manusia



d. Benda mati



5. Manakah latar belakang/environment menurut mu paling menarik ?

a. Suasana Pedesaan



b. Suasana Perkotaan



6. Manakah komposisi warna yang menurut mu paling menarik ?

a. Warna cerah



b. Warna gelap

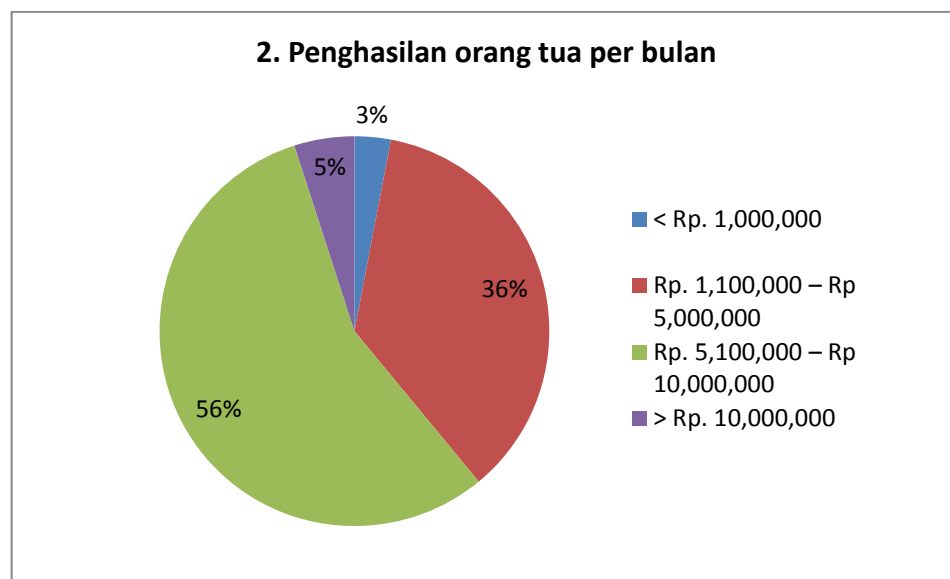
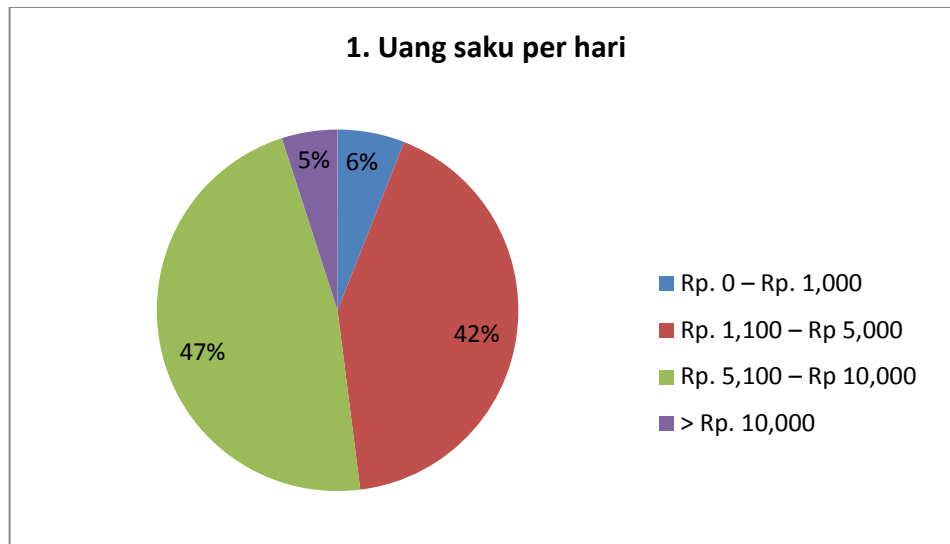


c. Warna pastel



d. Warna monokrom

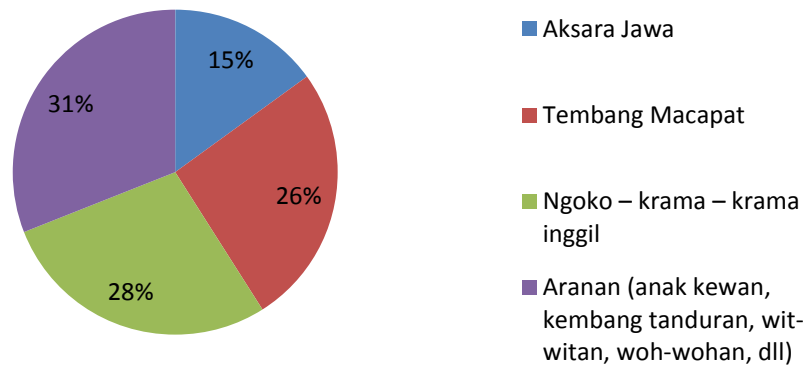


TABULASI KUESIONER PRE RISET**Minat Dan Kemampuan**

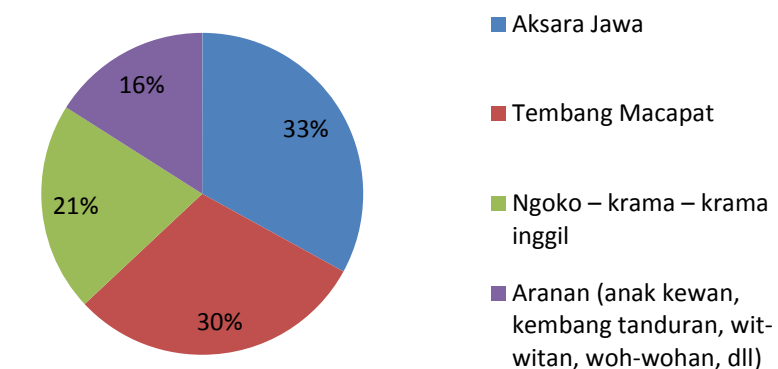
No. Soal	Urutan	Mata Pelajaran								Kesimpulan	
3.		Agama	Pkn	BI	Mat	IPA	IPS	B.Ing	BD	Urutan dari yang disukai	Mata Pelajaran
	1	58	7	6	7	12	1	5	7	1	Agama
	2	7	21	35	6	14	3	8	7	2	Bhs Indonesia
	3	13	31	24	4	7	2	3	15	3	Pkn
	4	7	17	12	2	42	8	4	6	4	IPA
	5	8	9	10	13	16	13	30	5	5	Bhs Inggris
	6	3	10	9	5	4	34	27	5	6	IPS
	7	4	3	3	46	4	21	11	7	7	Matematika
	8	0	2	1	17	1	18	12	48	8	Bhs Daerah

No. Soal	Urutan	Mata Pelajaran								Kesimpulan	
4.		Agama	Pkn	BI	Mat	IPA	IPS	B.Ing	BD	Urutan dari yang tersulit	Mata Pelajaran
	1	1	2	3	23	1	14	10	46	1	Bhs Daerah
	2	3	3	2	48	2	16	12	11	2	Matematika
	3	2	11	5	13	11	39	13	4	3	IPS
	4	9	3	10	3	15	20	37	6	4	Bhs Inggris
	5	5	14	11	1	43	8	13	7	5	IPA
	6	10	19	42	6	9	1	4	7	6	Bhs Indonesia
	7	18	30	20	2	7	0	6	14	7	Pkn
	8	52	18	7	4	12	2	5	5	8	Agama

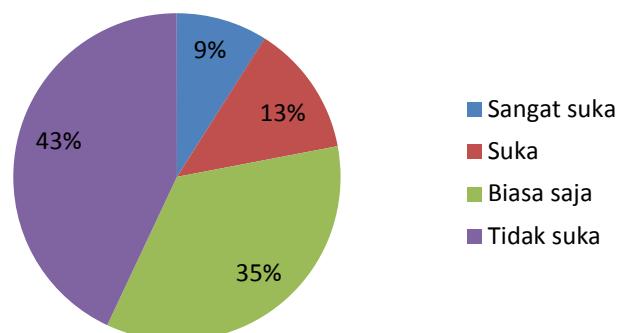
5. Menurut kamu, materi apa yang paling kamu suka dalam pelajaran Bahasa Jawa ?



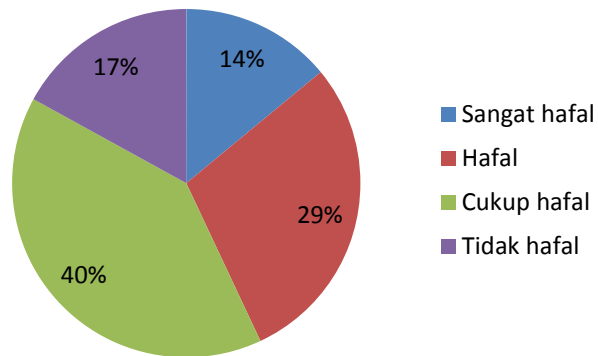
6. Menurut kamu, materi apa yang menurut mu paling sulit dalam pelajaran Bahasa Jawa ?



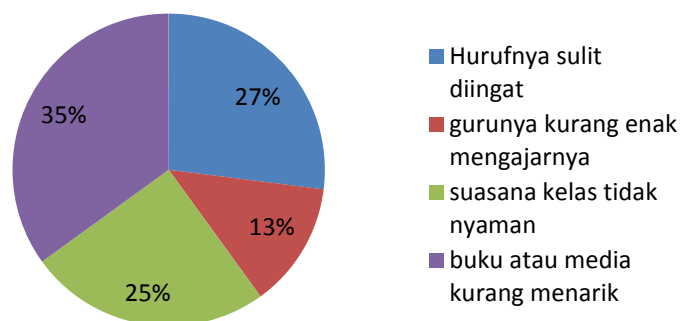
7. Apakah kamu suka dengan materi aksara jawa ?



8. Apakah kamu hafal semua aksara jawa ?



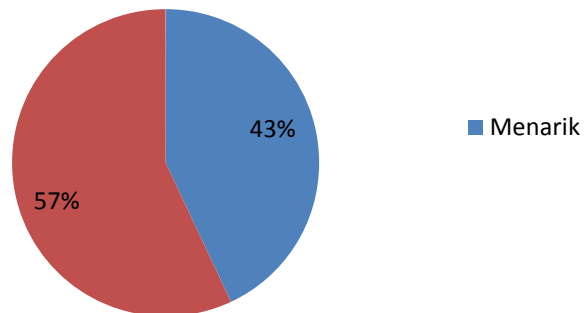
9. Apa yang membuat mu kesulitan menghafal aksara jawa ?



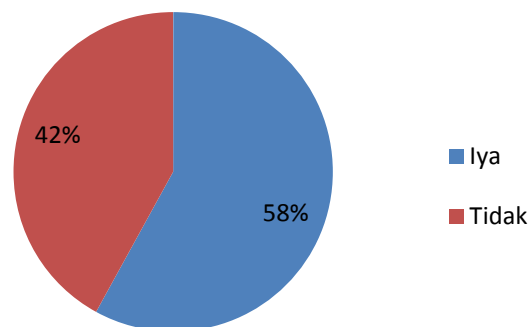
10. Bagaimana biasanya cara guru mu mengajarkan aksara jawa di kelas ?



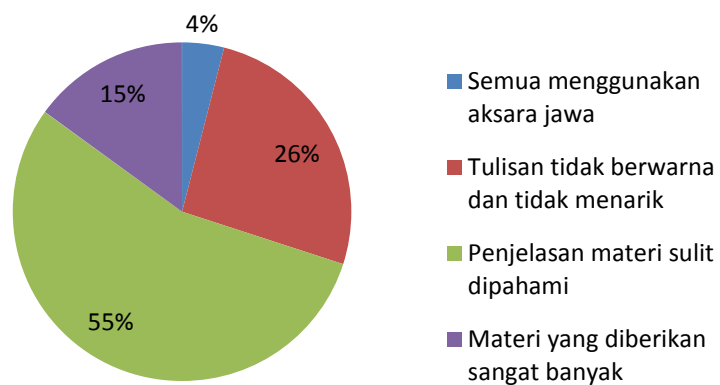
11. Apakah cara pembelajaran yang yang kamu dapatkan menarik ?



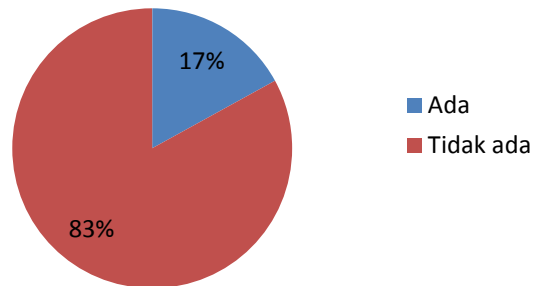
12. Apakah kamu merasa kesulitan belajar aksara jawa dengan buku pelajaran dan pepak ?



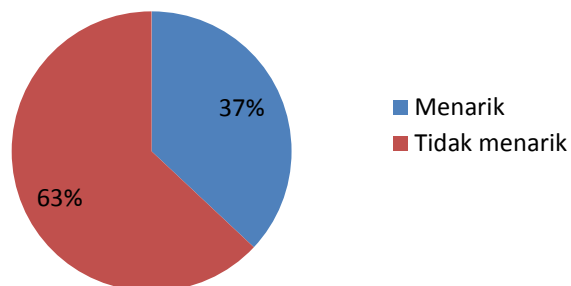
13. Mengapa kamu merasa kesulitan belajar aksara jawa dengan buku pelajaran dan pepak ?



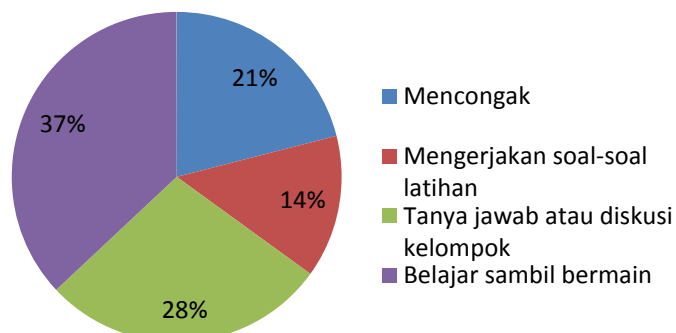
14. Adakah media pembelajaran aksara jawa yang kamu gunakan selain buku pelajaran dan pepak ?



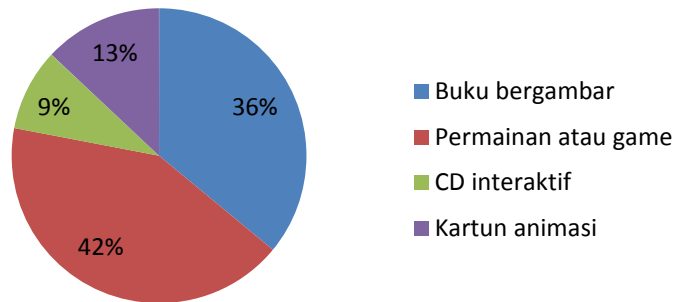
15. Bagaimana menurut mu media pembelajaran aksara jawa yang kamu dapat di sekolah ?



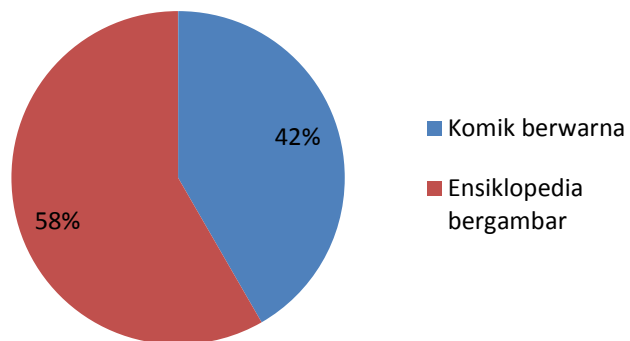
16. Menurut mu bagaimana sebaiknya cara belajar aksara jawa yang efektif di sekolah ?



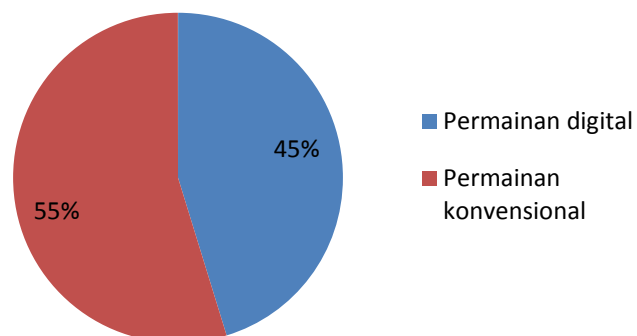
17. Media pembelajaran aksara jawa seperti apa yang membuat mu menarik ?



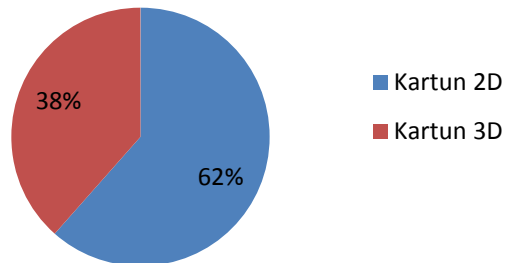
18. Buku bergambar seperti apakah yang menurut mu menarik ?



19. Permainan seperti apakah yang menurut mu menarik ?

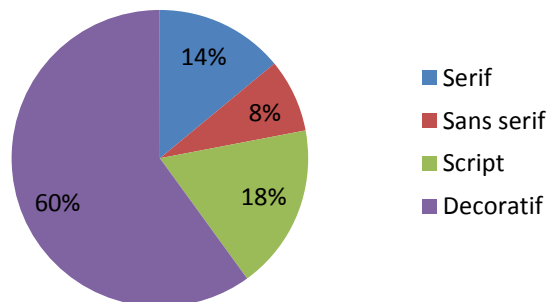


20. Kartun animasi seperti apakah yang menurut mu menarik ?

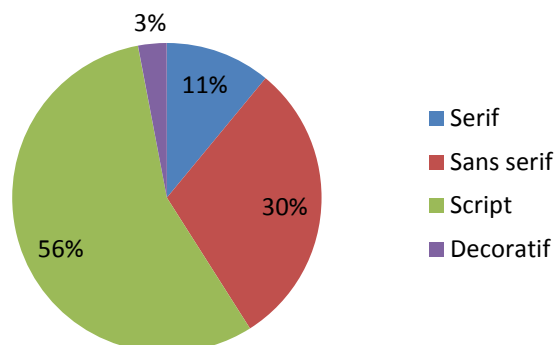


Visual (Kriteria Desain)

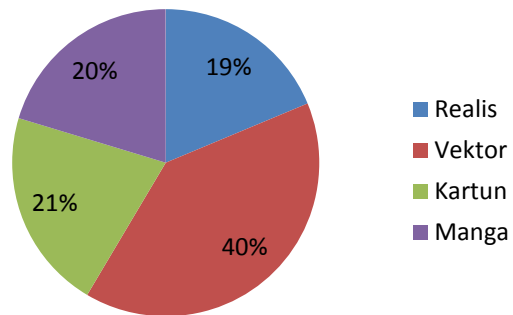
1. Manakah jenis huruf untuk Judul (Headline) yang menurut mu paling menarik ?



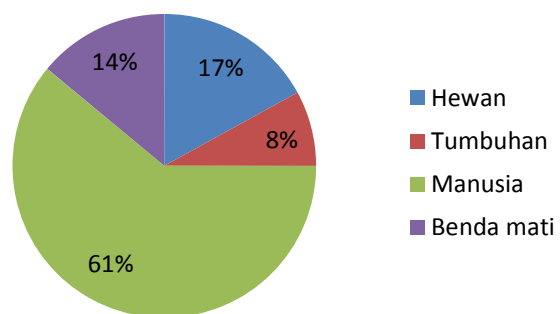
2. Manakah jenis huruf untuk isi teks (Body text) yang menurut mu paling menarik dibaca ?



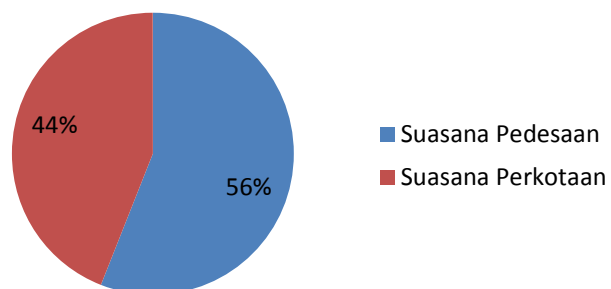
3. Manakah gaya gambar yang paling kamu suka ?



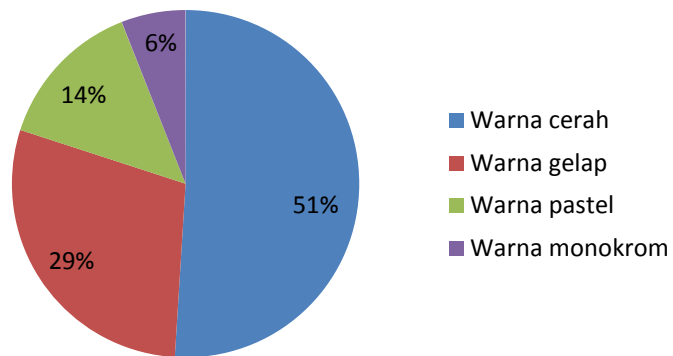
4. Manakah desain karakter yang paling menarik ?



5. Manakah latar belakang/environment yang menurut mu paling menarik ?



6. Manakah komposisi warna yang menurutmu paling menarik ?



Lampiran 2

Wawancara dengan Game Developer “Karmachela Game”



1. Nama dan Latar belakang narasumber (pendidikan dan pekerjaan)

Hira Karmachela, S.Pd., ACA. Mengajar animasi dan desain di SMK Al Wafa Ciwidey. Pekerjaan sampingan beberapa proyek artwork untuk beberapa game di Karmachela Game.

2. Bagaimana perkembangan board game di Indonesia ?

Kalau board game di Indonesia memang belum terlalu populer, tetapi beberapa tahun terakhir ini muncul beberapa game developer yang turut ingin meluncurkan karya board game walaupun tidak menjadi proyek utama mereka. Untuk saat ini board game di Indonesia lebih dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di sekolah atau pelatihan-pelatihan.

3. Sejauh apa masyarakat memahami board game ?

Sebenarnya masyarakat kita kurang begitu sadar dengan adanya board game, dengan istilah “board game” saja masih bertanya-tanya game macam apa itu. Padahal mereka selama ini sering memainkan monopoli dan catur juga congklak yang merupakan board game.

4. Kalangan apa yang paling menyukai board game ?

Sejauh ini pecinta board game paling banyak adalah kalangan mahasiswa karena banyaknya board game yang berbahasa asing seperti Bahasa Inggris, Jerman, Perancis, Cina, dan Spanyol. Selain itu faktor kesulitan dari

permainannya sendiri dan sebelum mempelajari mekanisme atau cara bermain suatu board game pastinya kita harus mengerti dahulu bahasa yang dipakainya. Selain itu faktor harga karena board game termasuk jenis permainan yang mahal oleh karena itu masih sesuatu yang eksklusif sebagai hobi dan barang koleksi.

5. Board game jenis apa yang paling disukai ?

Eurogame dan Amiretrash. Eurogame adalah board game tipe strategi, tepatnya board game asal eropa (Jerman, Perancis, Spanyol). Sedangkan Amiretrash adalah board game tipe keberuntungan, berasal dari Amerika, yang lebih mengedepankan unsur keberuntungan.

6. Menurut anda board game yang baik itu seperti apa ? Apa manfaat yang bisa didapatkan dari board game ?

Board game yang baik harus bisa memberikan dampak positif bagi pemain. Misalnya mengenai gaya hidupnya, karena mayoritas pecinta board game adalah orang-orang ambivert yang memiliki daya imajinasi yang baik, sering asik dengan dunianya tapi juga dapat bersosialisasi dengan baik. Board game juga cocok dimainkan bersama keluarga untuk lebih mendekatkan individu dampaknya antar anggota keluarga akan semakin dekat.

7. Seberapa penting board game yang dibuat dengan konsep edukasi ? Bagaimana peluang keberhasilannya ?

Penting sekali, malah sebetulnya penelitian saya adalah tentang board game sebagai media pengembangan soft skill. Soft skill itu kemampuan halus seperti tanggung jawab, disiplin, jujur, toleransi, yang saat ini menjadi bahan penilaian di kurikulum 2013.

8. Ada banyak sekali board game yang sudah dikenal oleh masyarakat, menurut Anda board game seperti apa yang cocok untuk anak-anak usia 8-10 tahun ?

Untuk usia tersebut cocoknya adalah board game yang tidak terlalu sulit tapi juga tidak terlalu mudah. Jadi mekanismenya sederhana tapi memiliki beberapa tantangan. Jadi board game yang tepat adalah yang memiliki mekanisme agar mereka dapat bersaing dan melatih sportivitas.

9. Apakah ada konten-konten tertentu yang membedakan board game untuk anak-anak ? supaya mereka enjoy saat bermain.

Sebenarnya bisa kita perhatikan langsung di box permainan yang memiliki rating untuk 8+ (8 tahun ke atas). Untuk anak-anak hal-hal yang perlu diperhatikan adalah 1) faktor keamanan dari bahan board game. 2) faktor artwork/desain grafis, harus sesuai dengan daya imajinasi pada usia user. 3) mekanisme permainan, tidak boleh terlalu sulit dan tidak boleh terlalu lama untuk dimainkan..

10. Gaya desain seperti apakah yang tepat untuk board game edukasi ?

Keseluruhan gaya yang dipakai pada “artwork” harus sesuai untuk usia tersebut termasuk tema yang ingin diangkat.

11. Bagaimana caranya agar dalam board game dapat memunculkan cerita ? Bagaimana tahap-tahapnya ?

Biasanya cerita pada board game disimpan pada bagian introduction atau pendahuluan. Jadi begini tahapnya : **setup → introduction → goal → mekanisme permainan (tata cara bermain) → proses bermain**

Setup : di bagian ini kita persiapkan dulu semua komponen sesuai dengan posisinya pada panduan bermain.

Introduction : kemudian di bagian ini kita ceritakan latar belakang cerita dari permainan tersebut.

di **Goal** : kita jelaskan tujuan permainan itu, siapa yang bisa menang dan siapa yang akan kalah sesuai peraturan.

Mekanisme/aturan : kita jelaskan tata cara bermain dan larangan-larangan yang tidak boleh dilanggar saat bermain.

Proses bermain : adalah proses setiap pemain menjalankan mekanisme permainan.

12. Bagaimana teknik/konsep bermain sambil belajar agar menjadi menarik ? Unsur apa saja yang harus dilibatkan agar board game menjadi yang paling menarik ?

Ya tentunya semua saling berhubungan untuk membuat board game itu menarik dan laku dijual atau tidak.

13. Bagaimana ukuran board game yang tepat ? Seberapa besar/kecil board game yang dibuat agar nyaman digunakan ?

Paling besar papan permainan berukuran A1, ketika dilipat sebaiknya ukuran paling besar 30x40 cm. Sedangkan ukuran terkecil papan permainan sebaiknya A4 untuk dapat dimainkan oleh 4 orang pemain.

14. Bahan apa yang paling baik untuk membuat board game ? Mengingat target pengguna adalah anak-anak dan harus mempertimbangkan faktor keamanan dan kenyamanan.

Yang pasti bahannya kuat dan ringan. Jika bentuknya persegi di bagian ujung-ujungnya dibuat bulat supaya tidak melukai kulit.

15. Dalam buku panduan permainan, bagaimana cara menyampaikan informasi aturan permainan supaya pemain tidak jenuh membaca tulisan yang sangat panjang ?

Lebih baik menggunakan format infographic karena lebih efektif. Dan sebaiknya jangan dalam bentuk komik atau buku cerita, kecuali jika ingin membuat paket terpisah mengenai latar cerita dari permainan. Tapi untuk aturan lebih efektif menggunakan infographic.

Lampiran 3

Wawancara dengan Guru Kelas 3 dan 4 SDK Santa Melania Surabaya



1. Perkenalan singkat guru (pendidikan dan pekerjaan)

- Ibu Darma

Mengambil SPG (Sekolah Pendidikan Guru) lulusan tahun 1976. Tahun 1997 saya langsung bekerja disini sampai sekarang.

- Ibu Christina

Kurang lebih sepuluh tahun mengajar disini.

2. Apakah di sekolah ini ada guru Bahasa Daerah khusus ?

Belum ada karena kalau SD materinya masih sederhana dan biasanya guru kelas itu mengajar semua mata pelajaran.

3. Untuk mata pelajaran Bahasa Jawa, metode pembelajaran seperti apakah yang sudah Ibu lakukan ?

Pembelajaran dilakukan di dalam kelas, anak-anak mendengarkan penjelasan gurunya. Lalu dikasih soal buat latihan atau mengerjakan LKS.

4. Bagaimana tingkat minat dan kemampuan siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa ?

Kalau minatnya sebenarnya cukup tinggi jadi kalau belajar mereka itu semangat. Cuma ya kemampuannya pasti tiap anak berbeda karena disini yang sekolah bukan orang Jawa saja jadi kadang beberapa siswa kurang mengerti apa yang kita sampaikan.

5. Kendala/kesulitan apa saja yang dihadapi siswa saat proses belajar mengajar berlangsung, terutama pelajaran Bahasa Jawa ?

Kesulitannya di bahasa *krama* karena di kesehariannya anak-anak masih menggunakan bahasa indonesia. Terkadang bahasa jawa namun masih bahasa jawa ngoko karena yang lawan bicaranya adalah temannya sendiri, kalau untuk halusnya atau krama masih tidak bisa kecuali bagi mereka yang pintar dan cepat memahami pasti bisa namun hanya beberapa anak saja, tidak banyak. Apalagi di sekolah ini muridnya campur dan orang jawanya sedikit sekali. Sehingga apa yang kita ucapkan sepertinya paham tapi ketika disuruh menulis ternyata jawabannya salah.

6. Bagaimana nilai rata-rata Bahasa Jawa ?

Kalau untuk tugas nilainya masih lumayan bagus karena materinya juga tertentu. Tapi kalau nilai ulangan dan raport masih kalah dengan mata pelajaran yang lain.

7. Bagaimana perbandingan nilai pelajaran Bahasa Jawa dengan mata pelajaran yang lain ?

Bahasa jawa nilainya paling merosot, justru bahasa inggris lebih bagus, lebih cepat pemahamannya.

8. Bagaimana perkembangan siswa dengan adanya kurikulum 2013 ?

Untuk saat ini kelas tiga dan kelas enam masih belum mengikuti kurikulum 2013, yang sudah mengikuti kelas satu, dua, empat, dan lima saja. Mungkin tahun depan untuk kelas tiga dan enam. Karena perubahan kurikulum ini dimulai secara perlahan, jadi tidak serentak mulai kelas satu sampai enam.

9. Kendala apa yang Ibu alami selama mengajar dengan acuan kurikulum 2013 ?

Kendalanya ada pada siswa, mereka kurang siap dengan materi yang diberikan. Sehingga terkadang guru agak pusing juga, karena ini keputusan

dari mendiknas yang harus dijalankan. Jadi walaupun murid belum siap guru tetap harus menerapkan.

10. Saat ini, bagaimana minat dan kompetensi pemahaman siswa pada materi aksara jawa pada kurikulum saat ini ?

Kalau untuk aksara jawanya anak-anak lancar bahkan mereka rajin. Kadang kita gunakan trik misal huruf ha dan la itu sama Cuma bentuk depan dan belakangnya yang dibalik. Mereka mengatakan mudah dan gampang, apalagi cina-cina itu pinter-pinter aksara jawa, mereka sukak itu. Anak-anak itu kalau ditanya aksara jawa mana yang nggak bisa, pasti mereka bilang “Gempil Bu gempil, aku sudah bisa” begitu. Tapi untuk beberapa aplikasi misalnya seperti cakra dan sebagainya itu masih kesulitan, kalau pepet, wulu, suku, dan sandhangan yang lain itu lancar.

11. Biasanya kesulitan apa saja yang sering dialami oleh siswa dan apa saja penyebab kesulitan tersebut ?

Untuk beberapa anak sandhangan masih suka keliru tapi secara keseluruhan mereka paham. Kesulitannya justru di pasangan, karena kan itu sebenarnya tingkatnya tinggi tapi sudah diberikan untuk SD. Namun kami tidak memaksakan kemampuan untuk bisa di pasangan, karena di ulangan juga jarang ada soal begitu. Itu kan SMP seharusnya, wajib itu.

12. Berhubungan dengan materi aksara jawa, Apakah guru mewajibkan murid agar menggunakan/memiliki buku pepak ? Karena di pepak juga ada pengetahuan tentang aksara jawa yang bisa digunakan untuk membantu belajar.

Pepak itu tidak wajib biasanya anak-anak itu beli sendiri buat tambahan. Karena kalau dari sekolah mereka pakai buku paket sama LKS buat latihan soal-soal, itu sudah cukup membantu.

13. Apakah sudah ada metode pembelajaran yang lain untuk aksara jawa selain pepak ?

Belum, anggaran juga sepertinya belum ada karena kita belum merencanakan. Selama ini yang kita pakai metode pembelajarannya ya belajar di kelas, guru menerangkan ke siswa, dikasih soal latihan sama mengerjakan LKS, terus dikasih PR.

14. Apakah sudah pernah mencoba metode permainan edukasi sebelumnya ? Jika pernah, permainan yang seperti apa ? Bagaimana hasilnya terhadap prestasi siswa ?

Belum pernah.

15. Apabila siswa sungguh-sungguh dalam belajar aksara jawa, manfaat apa yang bisa didapatkan selain lancar membaca aksara jawa ?

Pastinya mereka senang belajarnya dan nggak ada yang namanya pelajaran sulit, pelajaran nggak favorit, pelajaran paling nggak suka. Hal-hal itu tidak mungkin ada.

16. Apakah ada kerugiannya bila tidak memahami aksara jawa, selain nilai Bahasa Jawanya kurang baik ?

Ya paling mereka malu sama teman-temannya yang sudah bisa. Tapi dari rasa malu itu mereka timbul semangat, akhirnya yang tadinya malas jadi lebih rajin, di kelas jadi lebih nurut sama gurunya begitu.

Lampiran 4

Wawancara dengan Guru Bahasa Jawa SDN Menur Pumpungan Surabaya



1. Perkenalan singkat guru (pendidikan dan pekerjaan)

Nama saya Ibu Rahmiani lulusan dari IKIP PGRI Adi Buana Surabaya tahun 2004. Pertama kali kerja disini tahun 2000 sampai sekarang. Tapi sebelumnya saya kerja di LBB 2 tahun.

2. Untuk mata pelajaran Bahasa Jawa, metode pembelajaran seperti apakah yang sudah Ibu lakukan ?

Ada yang demonstratif (memperagakan sesuatu secara langsung atau menggunakan media ajar), ekspositori (observasi atau penemuan), tanya jawab (diskusi) di dalam kelas. Kalau sama temannya berkelompok, kalau sama gurunya tanya jawab.

3. Bagaimana tingkat minat dan kemampuan siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa ?

Ada yang bisa ada yang tidak karena kita ada kelas inklusi sehingga mereka perlu penanganan khusus. Kalau untuk yang reguler mereka bisa langsung paham, tapi yang inklusi harus pelan-pelan.

4. Kendala/kesulitan apa saja yang dihadapi siswa saat proses belajar mengajar berlangsung, terutama pelajaran Bahasa Jawa ?

Mereka kesulitan di materi tembang macapat, aksara jawa, pasangan, lalu krama. Bisa juga karena di rumah memakai bahasa indonesia jadi ya berpengaruh. Terus kalau aksara jawa itu anak-anak bisa tapi belum lancar

dan sulit di pasangan soalnya kan letaknya ditengah kalimat dan harus dirangkai sama huruf di belakangnya, itu mereka pusing.

5. Bagaimana nilai rata-rata Bahasa Jawa ?

Kalau nilainya ada yang bagus ada yang nggak. Rata-ratanya kan KKM itu 75, yang di atas KKM separuh, separuhnya lagi di bawah KKM. Jadi masih banyak yang harus ditingkatkan.

6. Bagaimana perbandingan nilai pelajaran Bahasa Jawa dengan mata pelajaran yang lain ?

Nilainya ya masih jauh berbeda dengan yang lain. Padahal disini muridnya asli jawa semua tetapi tidak menjamin bahasa jawanya bagus.

7. Bagaimana perkembangan siswa dengan adanya kurikulum 2013 ?

Karena kita kurikulumnya sekarang 2013 jadi memakai buku Tematik. Ada yang mengerti ada yang tidak karena satu buku itu ada berbagai mata pelajaran dan berpengaruh pada nilai sehingga mereka jadi agak susah membedakan mata pelajarannya. Tetapi untuk bahasa jawa ini bukunya terpisah sehingga tidak menyatu pada tematik.

8. Kendala apa yang Ibu alami selama mengajar dengan acuan kurikulum 2013 ?

Kalau sejauh ini nggak ada, tinggal muridnya saja yang harus bisa mengikuti

9. Mulai kelas berapa siswa diajarkan materi aksara jawa ?

Aksara jawa mulai kelas satu sudah ada, ya ada tapi sedikit. Masih pengenalan gitu.

10. Berdasarkan hasil survei sebelumnya di SD Negeri untuk kawasan Surabaya Timur, minat siswa untuk mempelajari aksara jawa masih sangat kurang walaupun sebenarnya kemampuan mereka baik. Bagaimana dengan minat siswa disini untuk mempelajari aksara jawa ?

Minatnya cukup ya, mereka mau belajar pelan-pelan. Karena untuk anak-anak harus sambil dirayu nggak bisa yang langsung selesai kayak kita gini, nggak bisa mereka.

11. Apabila ada siswa yg berasal dari luar jawa belajar aksara jawa mengalami kesulitan, bagaimana cara mengatasinya ? Mengingat orang jawa pun masih kesulitan.

Saat pelajaran bahasa jawa saya menjelaskannya dengan bahasa indonesia, kecuali untuk materinya menggunakan bahasa jawa. Cara termudah mengartikan dulu. Kalau nggak bisa ya diulang-ulang terus materinya sampai mereka bias. Lalu kalau mau pulang dikasih tebak-tebakan menulis aksara jawa dan latinnya, nanti yang bisa menjawab boleh pulang.

12. Berhubungan dengan materi aksara jawa, Apakah guru mewajibkan murid agar menggunakan/memiliki buku pepak ? Karena di pepak juga ada pengetahuan tentang aksara jawa yang bisa digunakan untuk membantu belajar

Kalau saya bilang ke anak-anak itu pepak itu dipakai sampek SMP karena pasti dibutuhkan tetapi guru tidak mewajibkan beli. Yang penting satu bangku ada pepak atau satu pepak buat berdua, selama pelajaran harus ada supaya membantu.

13. Apakah sudah ada metode pembelajaran yang lain untuk aksara jawa selain pepak ?

Kalau aksara jawa ya sama kelompokan, tanya jawab.

14. Apakah sudah pernah mencoba metode permainan edukasi sebelumnya ? Jika pernah, permainan yang seperti apa ? Bagaimana hasilnya terhadap prestasi siswa ?

Belum pernah. Kita masih memakai buku paket saja.

15. Apabila siswa sungguh-sungguh dalam belajar aksara jawa, manfaat apa yang bisa didapatkan selain lancar membaca aksara jawa ?

Kalau untuk bahasa jawa itu kan perlu untuk unggah ungguh (tata krama) supaya kalau sama orang tua ngomongnya harus gini, nggak boleh sembarangan. Kalau untuk aksara jawanya nanti kan mereka jadi punya rasa kebangsaan, oh ini lho cuma ada di Indonesia supaya kebudayaan itu nggak luntur.

16. Apakah ada kerugiannya bila tidak memahami aksara jawa, selain nilai Bahasa Jawanya kurang baik ?

Nanti mereka jadi tidak mengerti dan tidak tau kebudayaan kita serta mereka tidak punya rasa kebangsaan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa melalui uji coba dari Perancangan *board game* hanacaraka sebagai media bantu pembelajaran bahasa jawa untuk siswa kelas 3 dan 4 ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

5.1.1 Aspek Permainan

- Ketertarikan terhadap permainan

Setelah melakukan uji coba permainan pada setiap perubahan desain, pemain merasa puas dengan rancangan sistem permainan yang terakhir. Hal ini terlihat dari ekspresi awal mereka saat melihat *packaging board game* dengan penutup transparan lalu cepat-cepat membuka kemasan untuk mengetahui isinya. Selain itu beberapa pemain menanyakan harga dan dimana mereka dapat membelinya.

Suasana seru terlihat di tengah permainan, seperti ekspresi serius untuk menjawab pertanyaan sambil membayangkan bentuk aksara jawa. Secara umum salah satu tujuan dari perancangan ini tercapai, yaitu meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap aksara jawa serta membuat media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan media pembelajaran sebelumnya.

- Pemahaman Permainan

Setelah melakukan uji coba output terhadap audiens, dari segi pemahaman menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan memahami sistem permainan dengan cepat. Pemain memiliki kemauan mempelajari permainan ini dengan cukup tinggi, terlihat dari keseriusan mereka saat mendengarkan penjelasan dari pendamping serta mengetahui sistem permainan. Terjadi perbedaan tingkah laku pada beberapa pemain, dimana pemain laki-laki lebih cepat menjawab pertanyaan tanpa perlu takut jawaban benar atau salah sedangkan pemain perempuan lebih perlahan dan teliti saat

menjawab pertanyaan. Namun ada baiknya direncanakan pemberian materi sebelum bermain atau adanya tingkat permainan yang lebih mudah agar bisa digunakan oleh pemain yang baru pertama kali belajar aksara jawa.

- **Penjelasan Permainan**

Bagi pendamping permainan dibutuhkan waktu kurang lebih 5 menit penjelasan melalui panduan permainan sambil mempraktikkan langsung. Sedangkan durasi permainan menghabiskan waktu 30 menit untuk memainkan satu putaran. Cara penjelasan yang efektif adalah dengan bertanya pada pemain mengenai peraturan permainan yang belum dipahami.

- **Interaksi Permainan**

Pada saat bermain terjadi interaksi yang baik antar pemain, seperti saling berkomunikasi, saling mengingatkan bentuk aksara jawa sambil bercanda, dan saling mengajari dalam hal cara bermain serta pembahasan materi.

5.1.2 Aspek Pembelajaran

- Materi aksara jawa yang disampaikan dalam permainan ini menjadi daya tarik oleh para pemain ketika pendamping mengajak bermain. Pada pemahaman materi aksara jawa terjadi perbedaan kemampuan pada setiap pemain. Pada awalnya beberapa pemain merasa ragu untuk ikut bermain karena merasa kemampuannya pada aksara jawa masih kurang. Namun dengan adanya pendamping serta teman-teman lain yang mengajak serta akhirnya semakin banyak yang tertarik untuk mencoba. Bahkan pemain membuat tim sendiri untuk menunggu giliran putaran permainan.
- Adanya ilustrasi pada kartu baca dan kartu tulis juga membantu daya ingat pemain terhadap inisial huruf. Beberapa pemain bahkan ikut bermain lagi pada putaran berikutnya karena sudah larut dengan suasana bermain serta merasa kemampuannya terasah sedikit demi sedikit. Selain itu sistem *gift* poin juga membantu mengaktifkan suasana bermain dan motivasi belajar. Hal ini terlihat ketika ada pemain yang tidak bisa menjawab pertanyaan, merasa

jengkel dan dendam bahwa di pertanyaan berikutnya harus bisa menjawab agar bisa mendapatkan nilai lebih banyak.

- Pada akhir permainan kemampuan pemain sedikit terasah karena bisa mengenali huruf yang dibantu dengan ilustrasi selama permainan. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini belum sepenuhnya tercapai karena masih ada beberapa pemain yang belum mampu menghafal bentuk aksara jawa. Akan tetapi pemain masih suka mencoba kembali permainan yang memungkinkan dapat meningkatkan kemampuannya.

5.1.3 Aspek Desain

Board yang berukuran 58x35 cm sesuai jika dimainkan bersama teman-teman terutama bila dimainkan sambil duduk di lantai. Pemain merasa tertarik ketika melihat logo karena menganggap identitas tersebut sesuai dengan usia pemain. Penggunaan warna pada output juga mampu meningkatkan ketertarikan untuk bermain. Namun ada beberapa elemen desain dengan *finishing* kurang rapi seperti pada potongan kartu. Penggunaan tipografi sesuai dengan karakter audiens, dalam segi pemilihan huruf serta ukuran dirasa sudah sesuai dengan keterbacaan.

5.2 Saran

Penyampaian materi dalam permainan harus dibuat lebih banyak dan variatif agar pemain tidak berulang-ulang menjawab pertanyaan yang sama. Walaupun demikian materi aksara jawa tetap dapat dirasakan sedikit demi sedikit. Meskipun media *board game* merupakan media pendukung pembelajaran, namun diperlukan penghubung antara media yang berupa permainan ini dengan program pembelajaran di sekolah.

Dari segi pemahaman sistem permainan, terkadang terjadi beberapa kelalaian. Hal ini dikarenakan proses penyesuaian terhadap output yang masih dianggap baru bagi pemain. Namun karena pemain memiliki ketertarikan pada sistem permainan yang tinggi, permainan akan bisa dilepas tanpa pendamping setelah bermain 2-3 kali putaran sehingga beberapa ketidakpahaman dalam permainan dapat dihilangkan.

Materi yang disampaikan pada permainan ini terbatas pada aksara jawa yang berjumlah 20 huruf saja. Hal ini disesuaikan dengan kompetensi pemain yang mengharuskan belajar aksara jawa secara bertahap. Pemain tidak akan bisa membaca kalimat dalam aksara jawa apabila tidak menguasai kemampuan membaca aksara satu persatu. Sehingga pada permainan ini materi yang disampaikan adalah dasar dari aksara jawa. Untuk ke depannya diharapkan ada perancangan yang sama namun dengan penyampaian materi yang berbeda. Sehingga nantinya akan muncul seri-seri *board game* untuk tingkatan kelas selanjutnya dengan tema dan sistem permainan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. (2010). *Fundamentals os Game Design*. USA: Pearson Education.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Baskoro, I. D. (2010). *Panduan Pengembangan dan Pendayagunaan Sumber Belajar di Lingkungan Lembaga/Program PNFI*. Bandung: Pusat Pengembangan Pendidikan Nonformal & Informasi (P2PNFI).
- Danarty, D. (2010). *52 Fun Family Full Games Mudah, Murah, Menarik, Kreatif, Edukatif, Sekaligus Menyenangkan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Gusdiansyah, R. (2009). *Teknik Cerdik Menggambar Wajah*. Jakarta: Gramedia.
- Harmoko, H. (1995). *Indonesia Indah buku ke-9 : Aksara*. Jakarta: Yayasan Harapan Kita-BP Taman Mini Indonesia Indah.
- Klimchuk, M. R. (2007). *Desain Kemasan Merek Produk yang Berhasil dari Konsep sampai Penjualan*. Jakarta: Erlangga.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mark, W. (2005). *Text and Image*. Switzerland: AVA Publishing.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ruslan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, A. (2005). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, C. R. (2008). *Lajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Indonesia: Macanan Jaya Cemerlang.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Gr*. Jakarta: Gramedia.
- Supendi, P. d. (2007). *Fun Game*. Bandung: Niaga Swadaya.
- Sutiono, R. J. (2009). *Visual Merchandising Attraction*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Mainan, Bermain, Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Yudha, A. (2007). *Kenapa Guru Harus Kreatif ?* Bandung: DAR! Mizan.

DAFTAR LITERATUR

- (2014). Diambil kembali dari <http://www.boardgamegeek.com/>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.behance.net/>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.antaranews.com/berita/373951/board-game-permainan-alternatif-kaya-manfaat>.
- (2014). Diambil kembali dari <http://popconasia.com/pop-article-apa-itu-board-game/>
- (2014). Diambil kembali dari <http://nusantaranger.com/referensi/buku-elang/chapter-4merah/aksara-jawa-hanacaraka/>
- (2014). Diambil kembali dari <http://joglosemar.co/2013/12/aksara-jawa-apa-kabarmu.html>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.google.com/>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.kebudayaanindonesia.net>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.library.petra.ac.id/>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.m-edukasi.web.id/2013/07/pengertian-sumber-belajar.html?m=1>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.nationalgeographic.com/>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.slideshare.net>
- (2014). Diambil kembali dari <http://www.ugm.ac.id/id/berita/9110belajar.aksara.jawa.jadi.lebih.menyenangkan.dengan.boneka>.
- (2014). Diambil kembali dari [http://www.youtube.com/Gemastik7Game-TimOxygen-Goa Caraka](http://www.youtube.com/Gemastik7Game-TimOxygen-GoaCaraka)
- http://www.ugm.ac.id/id/berita/9110belajar.aksara.jawa.jadi.lebih.menyenangkan.dengan.boneka. (t.thn.).*

BIODATA PENULIS



Anggun Fajarizka, lahir pada tanggal 12 Nopember 1991 di Surabaya. Menempuh pendidikan formal di SDN Klampis Ngasem I / 246 Surabaya (1998-2004), SMP Negeri 19 Surabaya (2004-2007), dan SMA Negeri 20 Surabaya (2007-2010). Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Institut Teknologi Sepuluh Nopember, pada Jurusan Desain Produk Industri, Program Studi Desain Komunikasi Visual melalui jalur seleksi Ujian Masuk Desain (UMDESAIN). Selama menjadi mahasiswa, penulis sempat aktif dalam organisasi Paduan Suara Mahasiswa (PSM ITS) sebagai Bendahara. Penulis pernah melakukan kerja praktek di CV. Pendopo Agung Poetrokoesoman pada divisi desain grafis (Loomine) sebagai desainer grafis. Memiliki kegemaran pada dunia ilustrasi, *online shop*, dan *crafting*. Untuk keterangan lebih lanjut mengenai Tugas Akhir, dapat menghubungi penulis melalui kontak berikut.

rizkorizki.dkv@gmail.com

085733107348 (Rizka)